Nr. 12 Dezember 1990
5. Jahrgang
öS 65
Sfr 7,50
DM 7,50
ISSN 0933-1867

ASM aktueller software markt

Die Nr. 1
Das meistgekaufte
Spiele-Magazin

Wing Commander

Der neue Star
am Flug-Himmel

Messe in Paris
Salon de la Micro '90
Pannen, Pech
u. Peinlichkeiten

Exklusiv

SIM EARTH
Simulation vom Feinsten
Wir helfen der Natur

Rauchende Colts

Wild West World
Billy the Kid

M.U.D.S.

MEAN•UGLY•DIRTY•SPORT

Rainbow Arts

POOL OF RADIANCE

A FORGOTTEN REALMS™
Fantasy Role-Playing Epic, Vol. I

IMPERIUM™

By Nick Wilson and Mathew Stibbe

ELECTRONIC ARTS

MONTY PYTHON'S

POOL OF RADIANCE

System: C 64, PC, Amiga
Preis: zwischen DM 60 und 90
Hersteller: SSI, Kalifornien
Erstveröffentlichung: Oktober 1988

Inhalt:
Bösewicht Tyranthraxus hat das Land nördlich der Moonseas unterjocht. Orks, Greife und Kobolde machen sich in der Stadt Phlan und Umgebung breit. Zu sechst müßt Ihr Block für Block von Monstern befreien und im Land Rätsel lösen. So gilt es, eine geheimnisvolle Pyramide zu erforschen, einen Verräter aufzuhalten und die Flußverschmutzung zu beenden. Ihr begegnet tapferen Kämpfern für das Gute, die Euch eine Zeitlang begleiten werden. Monster muß man nicht gleich umhauen, versucht es einmal mit small talk. Etliche Mutproben werden Euch aber auch abverlangt. Wer begibt sich schon gerne nachts auf finstere Friedhöfe?

Anmerkungen:
SSI hat hier einen ausgefeilten Kampfmodus eingeführt. Man sieht alle Charaktere und Gegner schräg von oben und kann jeden der Partymitglieder einzeln steuern. Jede Kampfhandlung wird gezeigt und ist nachvollziehbar. Raum zum Experimentieren ist auch: Zehn Spielstände kann man speichern.

Besonderheiten:
POOL OF RADIANCE ist die erste einer Reihe von Computeradaptationen der Advanced Dungeons&Dragons-Spiele. Es ist dank seiner guten Handhabung und seines übersichtlichen Spielaufbaus das ideale Rollenspiel für Anfänger. Trotzdem ist es mindestens so spannend wie seine Nachfolger.

Getestet in
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 11/1988

M.U.D.S

System: Amiga, Atari ST, PC
Preis: ca. 90 DM
Hersteller: Rainbow Arts
Erstveröffentlichung: November 1990

Inhalt:
Mean Ugly Dirty Sports (gemeiner, häßlicher, schmutziger Sport) steht hinter der Abkürzung M.U.D.S. Fies, gemein und schmutzig geht es in dieser Fantasy-Sportsimulation auch zu. Das ist kein Wunder, denn die Spieler dieses dem amerikanischen Football ähnelnden Games sind allesamt Schwerverbrecher, die sich als M.U.D.S-Sportler resozialisieren können, sprich: wieder ein anständiges Leben beginnen dürfen.
Jedes Team besteht aus fünf Spielern, die unterschiedlichen Rassen angehören können. Ziel des Spieles ist es, einen Flonk (ein Saurier-ähnliches Wesen) in das gegnerische Tor (einen Eimer) zu befördern. Die Flonks sind übrigens bestechlich, laufen also bei entsprechender "Schmierung" schon mal in das gegnerische Tor (den Eimer). Im Spiel darf hart vorgegangen werden. Man kann dem Gegner also ruhig mal eins auf die Zwölf geben oder ihn einfach plattwalzen. Zur zusätzlichen Belustigung der Zuschauer befindet sich jeweils an den Enden des Spielfeldes ein Wassergraben, in dem sich ein ausgehungerter Hai tummelt. Fällt ein Spieler in besagten Graben, dann...

Anmerkungen:
M.U.D.S bietet, neben dem wahnsinnigen Spiel selbst, alle Aspekte eines Manager-Games. So muß der Player das Beste aus seinem Team machen. Er kann Spieler ein- und verkaufen, die anderen Teams studieren, die Platzbeschaffenheit prüfen, und natürlich muß er das Vereinsgeld richtig verwalten.

Besonderheiten:
Umfangreiches Gameplay, superbe und witzige Grafiken, guter Sound.

Getestet in:
Aktueller Software Markt
Ausgabe 12/90

M. PYTHON'S FLYING CIRCUS

System: Amiga, ST, PC, C-64, CPC, Spectrum
Preise: variieren je nach System & Datenträger
Hersteller: Virgin Games, London, England
Erstveröffentlichung: Oktober '90

Inhalt:
Das Spiel zur berühmtesten Klamotten-Serie der Welt ist nun da: MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS - und das auf allen "gängigen" Rechnern, wie man so schön sagt. Worum geht's? Die Leute von VIRGIN GAMES haben nicht die Sketche, sondern die Cartoons als Vorlage der Versoftung gewählt. Schade, freut man sich immer noch über "Parkie's Absturz" oder "Den Papagei in der Hunde-Boutique" aus dem Streifen "Die wunderbare Welt der Schwerkraft"... Wie dem auch sei, lassen wir also die bizarren Figuren aufmarschieren, die Raupe klettern oder den Gnubbelmann durch das Kanalsystem "tauchen". Etliche Nasties, unangenehme Blasen oder Stinkefüße, müssen entweder wegepustet oder geschickt umgangen, -flogen oder -schwommen werden. Ziel der schwierigen Angelegenheit mit drei Leben im Plattform-Game: Sechszehn Teile eines Gehirnes aufzuspüren und es dem rechtmäßigen Besitzer, einem gewissen Mr P. D. Gumby wiederzubringen. Ein äußerst schwieriges wie "irres" Unterfangen. . .

Anmerkung:
Gewöhnungsbedürftige Stick-Steuerung.

Besonderheit:
Keine.

Getestet in:
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 12/90

IMPERIUM

System: Amiga, Atari ST
Preis: ca. 85 DM
Hersteller: Electronic Arts, Langley, England
Erstveröffentlichung: August 1990

Inhalt:
Als frischgewählter Kaiser des irdischen Imperiums dürft Ihr tausend Jahre lang regieren. Von Innenpolitik bis zur Kriegsführung: Ihr müßt Euch in der futuristischen Wirtschaftssimulation auf fast allen denkbaren Gebieten bewähren. Vor Strukturdaten darf aber die Menschenführung nicht vergessen werden. Hartes Durchgreifen und unfähige Untergebene machen einen schnell unbeliebt. Wichtig ist auch der Nachschub an "Nostrum". Ohne die lebensverlängernde Droge könnt Ihr nur begrenzte Zeit regieren.

Anmerkungen:
Ärgerlich für ST-Besitzer ist, daß das weitgehend grau in grau gehaltene Spiel nur auf Farbmonitoren läuft. Dafür sind die Handhabung einfach und der Bildschirmaufbau übersichtlich. Die Anleitung führt genau ins Geschehen ein. Einzelne Politikbereiche übernimmt auf Wunsch der Computer. Das erleichtert den Spielanfang.

Besonderheiten:
Imperium wartet mit einer Reihe leckerer strategischer Optionen auf. Manche Züge sind allerdings nicht völlig durchdacht. So ist das Aufstellen einer Armee sehr umständlich. Dennoch überwiegt der Spielanreiz für Strategiefans.

Getestet in:
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 9/90

Gemeinsamkeiten

Das erste deutsche Weihnachten seit 46 Jahren. Die Politiker (West) haben nun ihr Deutschland, die Bevölkerung (Ost) ihre Freiheit und die Deemark. Die Europäer (und nicht nur die) erwarten einen „dicken Brocken“, denn „gemeinsam sei man noch stärker, ja, gefährlicher“. Worauf sich diese Gefahr bezieht, weiß hierzulande keiner so recht. Die Tatsache, daß die fünf neuen Bundesländer mal gerade soviel Einwohner wie Nordrhein-Westfalen haben, läßt nicht unbedingt auf einen riesigen Markt für Computer-Spiele hoffen.

Im „Osten“ fehlt die richtige Infrastruktur – kein ausreichendes Telefonnetz, null Telefax, lausige Straßen oder verrottete Gebäude. Und dennoch: Die Jungs und Mädels von „drüben“ sind daran, sich ans „neue Deutschland“ zu gewöhnen, daran zu arbeiten. Gemeinsamkeiten – BRD-West zu BRD-Ost? Denselben Bundeskanzler, die Mark und das Kennzeichen „D“...

Verlassen wir diesen „Sektor“ – und kehren wir zur Normalität zurück. Die ASM-Weihnachtsausgabe enthält wieder einige Schmankerl, die man sich nicht entgehenlassen sollte: SIM EARTH, beispielsweise, ist ein ausgezeichnetes Programm, das den Usern munden wird – interessant, einzigartig und „intellektuell“.

Natürlich haben wir wieder ein paar nette Wettbewerbe eingebaut, bei denen das Mitmachen lohnt. Die KICK-OFF-Competition geht noch bis zum 31.12.90. Auch unsere POSTER-FOTO-AKTION (gestartet in ASM SPECIAL 10). In der nächsten Normalausgabe werden wir 'ne Menge Fotos abdrucken und die Siegerehrung vornehmen.

Noch 'ne letzte Anmerkung, bevor ich meine lädierte Tastatur zum Fenster rauswerfe: Die „Teenage Turtles“, die wir testeten, war die U.S.-Version. Die englische Fassung ist von Image Works und soll mit der ursprünglichen nur noch den Namen gemeinsam haben. So, weg jetzt mit der Leertas..., nun noch das N... ach, fröhliche Weihnachten!

Weihnachtsmäßige Greetings aus W-Deutschland nach O-Deutschland, wo ASM nun auch immer stärker „vertreten“ ist. Foto: brall

MA FRED KLEIMA

4 » INH

Spiel des Monats:

Sim City's Nachfolger ist da: Waren es bisher nur Städte, die es zu planen galt, so liegt nun dem Spieler die ganze Welt zu Füßen.

ACTION

ADVENTURES

SIMULATION

SPORT

STRATEGIE

...ALT «5

KONSOLEN

IM BLICKPUNKT

KONVERTIERUNGEN

TOOLS

REPORTAGEN

RUBRIKEN

SONSTIGES

Messe Paris – da hilft nur noch der Gnadenschuß! S. 72

SPIEL DES MONATS:

Aus den „Earthlings" wurden „Smearthlings". Wo SIM CITY aufhörte, beginnt nun ein neues Kapitel. Dieses schlagen wir auf. Nur: SIM EARTH paßt in keine Schublade. Es ist ein Game, eine Strategie, eine Wissenschaft, eine Erkenntnis. Der Begriff „Spiel" will hier nicht so richtig greifen. Man kreiert den Planeten Erde, sorgt für die Lebewesen und schaut nach dem Rechten. Denn: Wenn die Super-Nova entstanden ist, sollte man so technologisiert sein, um seine Bevölkerung zu anderen Planeten zu führen. Das ist SIM EARTH – das ist aber noch nicht alles...

SIM EARTH

System: IBM-PC (angeschaut), Apple Mac, Amiga, ST, **empf. VK-Preis:** ca. 140 Mark (PC), **Hersteller:** Maxis/Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** Ocean, England.

So setzte ich mich also an den PC, um mich in dieses neue Genre einzuarbeiten. Das Handbuch (in Deutsch!) ist unbedingt zu lesen, denn die wirklich zahlreichen Menüs, Unter-Menüs, Windows und jederzeit abrufbare Info-Kästen müssen erstmal beherrscht und gemanagt werden. Nun, da ich einige Tage mit SIM EARTH von OCEAN verbracht habe, bin ich in der Lage, Euch im folgenden in Runen einiges mehr zu diesem Programm zu schildern. Warnung! Ich bin beileibe kein Geologe, Physiker, Chemiker oder Biologe. Ich möchte dies auch nicht vortäuschen. Deshalb verzeiht die populärwissenschaftliche Ausdrucksweise!

Das Programm ist in zwei Arten und Weisen zu „spielen". Entweder als zu lösendes Simulations-Strategie-Game oder aber als „just do it, play it". Bei beiden „Versionen" geht es darum, die Erde zu kreieren, Lebensgrundlagen und -formen zu (er)schaffen. Später kann man auch den Mars oder die Venus urbar machen. Doch dazu später mehr...

Wegen der Komplexität von Sim Earth kann ich mich nur auf meine persönlichen Erfahrungen im „Spiel" beziehen. Jeder andere außer mir oder jeder andere Versuch meinerseits wird definitiv auch zu anderen Ergebnissen führen.

Beginnen wir zunächst einmal mit den Planeten, die man zunächst anwählen kann:

Aquarium (unsere Erde „blank"); Erde (vor 45 Millarden Jahren); Erde (vor 550 Millionen Jahren), die Erde (in der Steinzeit), die Erde der Moderne (1990; in Wahrheit beginnt es in dieser Stufe aber im Mittelalter 850 n.Chr.); Mars (muß erst „bearbeitet" werden); Venus (siehe Mars!) und Daisyworld (hier wird die These des „Gaia" = „Mutter Erde", geprägt vom Schriftsteller William Golding überprüft).

Ich suchte mir die „blanke", noch jungfräuliche Erde aus und spielte den Imperator (Schöpfer oder Manager sind zwei Begriffe, die ich meiden möchte). Ich sehe „meine" Erde aus der Perspektive eines Satelliten aus und gebe meine Order per Maus.

Neue Schublade auf für das »Spiel des Lebens«

Damit ich das richtige und gewohnte Weltbild bekomme, besorge ich mir erstmal Kontinente. Die Maus klickt vor sich hin – und schon bald steht der Grundriß. Per „?"-Icon untersuche ich alles, was ich gemacht, geschaffen oder manipuliert habe und das, was sich durch meine Hand selbst entwickelt hat. Ein Window erscheint; die Infos werden von mir verarbeitet. Noch ist nichts Nennenswertes geschehen. Die Erde kühlt sich zwar ab, aber ich muß da noch etwas nachhelfen.

So kümmere ich mich um die Bio-, Atmos- und Hydrosphären. Irgendwann gelange „ich" ins Mesozoikum, „später" dann ins Neolithikum. Hernach werde ich von der Eisenzeit überrascht und gelange in die Moderne...

Doch zuvor hänge ich ja noch ganz „vorne" fest. „Oceans" gilt es zu kreieren, hätt' ich fast vergessen. Und dann kommt mir ein Gedanke: Nachdem sich das erste Leben gebildet hat (DNA; früher DNS), das aus Einzellern, Mollusken und Trilobiten bestand, führte ich später Dinosaurier ein – anstelle von Menschen. Denn: Es ist völlig schweppes, welche Lebensform später Auto fährt oder Pauschalreisen antritt. Die Dinos fühlten sich zunächst in der nördlichen Hemisphäre nicht besonders wohl, in Afrika angesiedelt, begannen sich die Viecher zu akklimatisieren.

Wierum erfolgte von mir ein Check, bei dem ich bis zu sechs verschiedene „Fenster" auf dem Schirm hatte. Dies war auch vonnöten, denn ich stellte – bereits vom Hektik-Virus befallen – fest, daß einiges zu tun war. So packte ich es an...

Je höher die „Lebensqualität", desto schwieriger, das ökologische oder politisch-militärische Gleichgewicht zu balancieren: Mehr Bewaldung = größere Kohlendioxid-Absorption = bessere Sauerstoffversorgung; 'nen bißchen Niederschlag in Form von Regen, um das Development zu steuern und noch mehr Luft „zuführen"...

SIM EARTH

Ich bin laufend damit beschäftigt, geologische Formationen zu sichten, Änderungen in den „Sphären" vorzunehmen, Katastrophen zu verhindern – kurzum: immer das Beste für die Leute, pardon: für die Dinos, zu tun.

Ab und an allerdings kriegen die Jungs mal einen auf den Nuschel. Durch das Erhöhen von Katastrophen (Feuersbrunst, Eiszeiten, Erdbeben, Atomtests usw.) kann man Widerborstige „abschrecken". Das Ergebnis der Evolution entnehme ich einer Fieberkurve. Diese gibt in übersichtlichster Form an, was Fakt ist.

Man sollte aber stets die Förderung von bestimmten „Dingen" nicht vergessen, denn man muß mit seiner ENERGIE (dies ist der wichtigste Punkt bei Sim Earth !!!) gut haushalten. So fördern wir die Wissenschaft, um neue Energie zu erhalten, **müssen** aber gleichzeitig andere Dinge vernachlässigen. Also, immer wechseln! Geht man der Philosophie an den Kragen, gibt's mehr Kriege, senkt man die Forschung im Bereich Medizin, nimmt die Zahl der Epidemien zu (Pestgefahr!). Nur ein Zusammenspiel vieler Faktoren machen die Evolution bei Sim Earth zu einem „Spiel des Lebens".

Bei kriegerischen Auseinandersetzungen der Dinos wählte ich einen schwachen Atom-Test – dann war Ruhe, eine neue Besiedelung ging vonstatten; die Produktion von Fabriken ging voran...

Es kommt natürlich auch vor, daß wir in einem Erdteil ein „Atomic Age" und im anderen ein einfaches „Industrial Age" haben. Um das „atomare" loszuwerden, streichen wir halt kurzerhand die Förderung der Wissenschaft. That's it!

Besonders beliebt bei mir war der Einsatz von Vulkanen. Diese brachen in den weiten Wassern der „Oceans" aus. Folge: Es entstanden kleine Inseln, deren Land fruchtbar ist (Eruptivgestein!). Schnell ist's bewaldet, beseet, betiert und natürlich bedinot...

O.k., ab zum Mars und dort Fabriken gebaut, die es uns erlauben, eine „anständige" Atmosphäre zu erschaffen. Die Dinos sind so gescheit, daß ich schon nach wenigen Jahren mit der Besiedelung beginnen kann.. Alles ist auch hier grafisch gut dargestellt, so daß ich keinerlei Schwierigkeiten habe, mir ein exaktes Bild vom momentanen Stand der Lage machen zu können.

Zuletzt noch ein kleiner Test der „Gaia"-Theorie. Ihr zufolge beruht das Prinzip der Evolution auf der gesamtheitlich zu sehenden Entwicklung von Organismen, Atmosphäre und dem Substrat (Boden, Fels). GAIA sei ein Ganzes, dessen Lebewelt sich gar nicht zerstören *kann. James Lovelock*, der zu diesem Aspekt einen Beitrag im Handbuch liefert, hat durch seine engagiert-populären Bücher die weltweite „Gaia"-Diskussion in Gang gebracht. Die Theorie ist in der „Daisyworld" zu überprüfen, wo nur acht verschiedene Gänseblümchen „am Leben erhalten" werden sollen...

Sim Earth ist ein Programm der allerersten Güte. Spitzenklasse! Der Aufbau ist logisch, das Zwischen-den-Zeilen-Lesen wichtig, der Ablauf fantastisch, das Manipulieren interessant, das Handling knifflig und der Unterhaltungswert, wenn der Ausdruck gestattet ist, äußerst hoch.

Das Dumme ist, man könnte noch so viel mehr über das Ocean-Produkt sagen; doch das Gute ist, daß Ihr die abertausend Varianten selbst durchleben könnt, ohne zuvor einen „Lösungsweg" vorgeschrieben zu bekommen. Sim Earth ist kein Game – es ist ein Erlebnis! ■

Manfred Kleimann

Grafik	**7**
Bedienung	**11**
Komplexität	**12**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**11**

»SIM EARTH – ein einzigartiges Spiel, das so schnell keinen Konkurrenten zu fürchten braucht!«

EXPLOSIV

NITRO

System: Atari ST und Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Psygnosis, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Könnt Ihr Euch noch an dieses Superspiel mit den super-kleinen Autos und den super-fiesen Kursen erinnern? Das, das man mit zwei Freunden spielen konnte und das wahrlich süchtig machte? Ja, genau, ich rede von *Supersprint*, welches momentan wieder von verschiedenen Softwarehäusern in abgewandelter Form auf den Markt gebracht wird. Eine dieser Firmen ist PSYGNOSIS, und ihr Supersprint-Verschnitt, welcher auch einen Tick von *Motoroader* hat, trägt den klangvollen Namen NITRO. Ob dem Nitro das Glyzerin fehlt oder nicht, das wird sich am Ende dieses Tests herausstellen.

Nitro wird stets zu viert gespielt, wobei maximal drei menschliche Konkurrenten an den Start gehen können. Die restlichen Fahrer übernimmt der Computer. Leider muß sich der dritte Spieler mit der Tastatursteuerung begnügen, ein Joystick-Adapter wird nicht unterstützt. Dafür wartet das Game aber mit sage und schreibe 32 verschiedenen Kursen auf, die durch vier unterschiedliche Landschaften führen. Diese Landschaftsformen sind für die Wahl des richtigen Fahrzeugs maßgebend. Drei Fahrzeugklassen gibt es: einen Formel-1-Flitzer, einen Sportwagen in Porsche-Klasse und einen Turbo-Buggy, welche alle ihre speziellen Eigenschaften bezüglich Benzinverbrauch, Straßenlage und Geländetauglichkeit haben. Das richtige „Wägele" zu wählen, ist von enormer Wichtigkeit, denn die verschiedenen Landschaften unterscheiden sich nicht nur durch die Grafik, sondern eben auch durch ihre Beschaffenheit. So taugt ein Formel-1-Rennwagen im Waldgebiet recht wenig, wenn es über Stock und Stein geht. Ein Buggy hingegen sorgt für ideale Fortbewegung auf diesen schwierigen Kursen.

Jedes Fahrzeug verfügt zu Beginn über 2000 Einheiten Sprit. Durch das Aufsammeln von Extras, oder aber auch durch Kaufen kann dieses Kontingent aufgestockt werden. Extras liegen zu Hauf über die Kurse verstreut herum. Hin und wieder flattert auch ein Geldschein über den Screen. Einfach drüberfahren, schon hat man ihn.

Im Gegensatz zu Supersprint sieht man den Kurs nicht ganz, sondern immer nur einen kleinen Ausschnitt, das Spiel scrollt also in alle Richtungen. Lobenswert hierbei, daß sowohl die Amiga- als auch die ST-Version durch sauberes Scrolling bestechen, das zudem recht fix ist. Ist ein Spieler zu langsam und sein Auto würde außerhalb des Bildschirms sein, so wird er à la *Motoroader* unter Benzinabzug in den Bildschirm „zurückgebeamt".

Nach Zieldurchfahrt gibt das Programm die Plazierungen bekannt, Meisterschaftspunkte gibt es ebenfalls. Bevor es aber auf die nächste Bahn geht, kann – falls Geld vorhanden – in einem Shop erstmal kräftig eingekauft werden. Die Palette reicht vom Sprit bis zum Turbo-Booster.

Obwohl Nitro von der Idee her nicht gerade neu ist, so macht es doch einen Heidenspaß, vor allem dann, wenn's mit Freunden an den Start geht. Seltsamerweise ist die ST-Version besser als die des Amiga. Mir scheint nämlich so, als ob die Amiga-Progammierer gestümpert haben. In der Anleitung ist nämlich von Fußgängern die Rede (leider keine alten Omis mit Kinderwägen, hä, hä. . .), welche in der Regel nicht überfahren werden dürfen, ansonsten gibt's Punktabzug. (Auf manchen Kursen müssen sie überfahren werden = Punktebonus!!!) Ebenfalls gibt es beim ST Fahrzeuge, die die Straße kreuzen. Beim Amiga konnte ich diese trotz Ulis und Ottis Brille allerdings nicht ausmachen... Wäre nur noch zu erwähnen, daß Highscores abgespeichert werden, die ST-Kursverläufe anders sind und die Amiga-Fassung einen Game-on-Sound hat. Dafür mußte das Motorenbrummen weichen, was beim ST anstatt eines Sounds ständig ertönt. Ob das ein guter Tausch war?

Trotz der Unfähigkeit der Amiga-Programmierer macht das Game auch auf diesem Rechner recht viel Fun, die ST-Fassung ist allerdings klar die bessere. Nitro ist zwar nicht hochexplosiv (wahrscheinlich zu wenig Glyzerin beigemischt), anschauen würd' ich's mir an Eurer Stelle aber auf jeden Fall, wenngleich es viel zu einfach ist, so kam ich beim ersten Spielen bis Stage 25! ■

Hans-Joachim Amann

Wilde Verfolgungsjagden charakterisieren dieses amüsante und spannende Game

	Amiga/ST
Grafik	8/9
Sound	8/8
Spielablauf	9/9
Motivation	8/9
Preis/Leistung	9/9

BLACK HERO

NINJA 3

System: C-64 (angeschaut), CPC, Speccy, ST, Amiga, **empf. VK-Preis:** 35 bis 85 DM, **Hersteller:** System 3, England, **Muster von:** Hersteller.

Das dritte Abenteuer des letzten Ninjas, NINJA 3, entführt den Spieler nach Tibet. Dort machen fünf Shoguns die Leute mittels „Mystic Power" vollkommen crazy. Der schwarze Held muß sich (perfekt animiert) durch oberviele Screens kämpfen, um am Ende der Grafikorgie als Held hervorzugehen. Ninja 3 enthält die besten Grafiken, die ich je auf dem good ol' C-64 zu Gesicht bekommen habe. Grafiker Robin (ü3Armalyte) Levy zauberte Bilder zusammen, die die Haare eines jeden 64er-Freaks zu Berge stehen lassen. So farbenfroh und detailreich, daß man meint, keinen 64er vor sich zu haben. Schlichtweg fantastisch. Die Musik ist gewöhnungsbedürftig, aber stimmungsvoll. Das Gameplay noch nicht komplett fertig. ASM hält Euch aber auf dem laufenden. Mit Sicherheit! Ninja 3 wird in der C-64-Version voraussichtlich nur auf Cartridge erscheinen, will heißen: Schwupp – und drin isses im Speicher. Schlechte Zeiten für alle Piraten, he? ■

top

Grafik	11

LORDS OF DOOM

Das Horroradventure, das Ihnen den Atem rauben wird!

"Des Ersten ist das Dunkel
der nachtöden Moore,
wo schaurig der Wind seine Lieder singt."

"Des Zweiten ist das Dunkel
im Reich des Osiris,
wo Isis vom Wasser des Jenseitsstroms trinkt."

"Des Dritten ist das Dunkel
der Treppe und Gänge,
zu denen nur flackerndes Kerzenlicht dringt."

"Des Vierten ist das Dunkel
der modernden Gräber,
wo Nebel die steinernen Blöcke umschlingt."

attic

BOMICO SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: BOMICO

Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

BOMICO Serviceline

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel. 069/77 80 25

AMIGA
ATARI ST

STARBYTE

IBM
PC

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 02 34/68 04 60, Fax 02 34/68 04 97

Straße naß, Fuß vom Gas!

Fotos: Amiga

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

System: Amiga, **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics Software Limited, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg; Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

IMPOSANT und rasant

Nach dem vor wenigen Monaten erschienenen *Combo Racer* von GREMLIN GRAPHICS kommt nun ein weiteres Rennspielchen aus demselben Hause: LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE.

Nun ja, Spiele oder auch Simulationen dieser Art gibt es mittlerweile fast so viele wie Sand am Meer. Viele gute, aber auch viele (sehr) schlechte. So ging ich dann auch, in der Erwartung, ein Durchschnittspiel vor mir zu haben, an den Redaktions-Amiga ran. Doch ich sollte mich – glücklicherweise – täuschen...

Wie der Name schon vermuten läßt, nimmt der Spieler in einem feuerroten Lotus Platz, der bergab gute 170 Meilen pro Stunde fährt. Das Ziel des Spiels besteht nun darin, eine spezielle Lizenz zu erkämpfen, die nur den besten, sprich erfolgreichsten Lotus-Fahrern ausgestellt wird. Bedingung dafür ist aber, in 32 Rennen nie schlechter als Zehnter zu sein.

An diesem Kampf können sich simultan zwei Spieler beteiligen; selbstverständlich kann auch allein gespielt werden. Da 32 Rennen gefahren werden müssen, könnte man vermuten, daß ebensoviele Kurse vorhanden sind, doch dem ist leider nicht so. Aber immerhin sind es neun verschiedene Kurse, die es in sich haben und technisch eine kleine Delikatesse sind. Endlich nämlich gibt es ein Programm, das einen sehr guten 3D-Effekt rüberbringt, vor allem durch Steigungen und Senken. Gerade diese sind hervorragend gemacht worden: Mal geht's steil bergauf, mal bergab. Dabei entspricht das Fahrverhalten des Wagens der Realität, denn bergauf wird der Lotus langsamer, bergab entsprechend schneller, so daß Höchstgeschwindigkeiten erreicht werden, die um 275 km/h liegen!

Die neun verschiedenen Rennstrecken führen den Spieler nach Italien, Mexico, Island und China, um nur einige zu nennen. Dabei hat jede ihre Tücken: Auf manchen Straßen gibt's Öllachen, Baustellen, Felsbrocken usw., die dem Fahrer das Rennen zu keinem Vergnügen machen, sondern ihm das Letzte abverlangen. Außerdem muß man sich gegen insgesamt neunzehn Computerfahrer behaupten, was allerdings nicht allzuschwer – zumindest für geübte Spieler – ist. Da wären wir auch schon bei einem kleinen Mangel des Gremlin-Produkts: Es ist einen Tick zu einfach! Zwar gibt es drei verschiede,Schwierigkeitsstufen, doch wirken sich diese nur auf die zu fahrenden Runden aus, die Gegenfahrer bleiben jedoch in ihren Fahrleistungen gleich. Zumindest fielen mir keine Verbesserungen diesbezüglich auf.

Vier anwählbare Sounds, die ziemlich heavy klingen, untermalen die Motorengeräusche während des Rennens ziemlich gut, lassen sich aber auch abschalten, so daß man nur das Motorenbrummen und Quietschen der Reifen hört. Letzteres hört sich meines Erachtens etwas unrealistisch an.

Der Bildschirm ist während des Rennens in zwei Teile gesplittet, wobei der zweite Spieler – falls vorhanden – unten fährt. Im Verlauf der Rennen ist es hin und wieder vonnöten, einen Boxenstop einzulegen und zwischenzutanken. Leider kann darauf kein Einfluß genommen werden; die Mechaniker übernehmen diese Aufgabe. Außerdem bedauere ich es, daß keine Reifen gewechselt werden können, da sich diese im Rennverlauf nicht abnutzen – der ganze Wagen ist gegen Schäden sämtlicher Art „immun“. Schade, wäre toll gewesen, wenn auch Spoiler, Reifen, Kotflügel, Auspuffanlage etc. ausgetauscht werden könnten.

Lotus Esprit Turbo Challenge ist ein technisch sehr ausgereiftes und packendes Racing-Game, das nicht gerade wenige andere seiner Art in den Schatten stellt. Gerade der schnelle 3D-Effekt und die Zoom-Routine vorm Start (Starterfeld wird von hinten rangezoomt) sind toll gelungen. Wären noch ein paar Feinheiten eingebaut worden, so hätte sich dieses Game sicherlich einen Hit-Stern verdient. Doch auch so kann ich es allen Freunden dieses Genres wärmstens ans Herz legen. ■

Hans-Joachim Amann

Grafik/Animation	**10**
Sound	**9**
Realitätsnähe	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**

In der Welt des Big Business

TRANS-WORLD

System: PC, Amiga (beide getestet), ST, C-64, empf. VK-Preis: **ca. 75 DM, Hersteller:** Starbyte Software, 4630 Bochum, **Muster von:** Starbyte Software.

Von Starbyte aus Bochum gibt's was Neues zu vermelden: Transworld nämlich, welches just in diesen Tagen für PC und Amiga fertiggestellt und uns präsentiert wurde.

Bei Transworld handelt es sich um eine Wirtschaftssimulation, die laut Hersteller noch komplexer sein soll als *Invest* aus selbigem Hause. Da Invest meiner Meinung nach das bisher komplexeste Game dieser Art ist, gehe ich natürlich mit Skepsis an die Arbeit.

Fünfzigtausend Mark stehen jedem der bis zu vier menschlichen Spielern zur Verfügung. Außerdem eine Lagerhalle, und irgendwo versauern auch noch 5000 DM auf 'nem Sparbuch. Mit diesen Geldern gilt es nun, ein Firmenimperium auf dem Gebiet des Nah- und Fernverkehrs aufzubauen. Dafür muß harte Arbeit geleistet werden, denn man benötigt in drei Kriterien jeweils 100 Punkte, um zu gewinnen. Diese Kriterien setzen sich aus Geschäftserfolg, Prestige und Handelsbeziehungen zusammen. Um in diesen Kriterien Punkte zu erzielen, müssen bestimmte Erfolge im Spiel verbucht werden. So wirkt sich ein Steuerskandal zum Beispiel negativ auf das Prestige aus. Da das Erzielen von Punkten eine zeitaufwendige Sache ist, kann man auch eine Rundenbegrenzung als Spielziel festlegen.

Waren günstig ein- und teuer verkaufen, so heißt die Devise bei Transworld. Um Waren möglichst billig zu erwerben, sollte man auf Angebote achten. Diese gelten allerdings nur in der genannten Stadt und auch nur am selben Tag. Will man kaufen, so muß ein Lkw zum Bestimmungsort geschickt werden. Da wären wir auch schon beim Thema: Lkw! Ein solcher gehört nämlich nicht zum Firmeninventar und muß erst gekauft werden. Hier entscheidet sich auch, mit welchen Waren anfangs gehandelt wird, denn nicht jeder Lkw ist für jede Ware geeignet. So gibt es Stückgut-Lkw, Autotransporter, Kühlwagen usw. Nach dem Kauf eines Lkw ist natürlich Ebbe im Portemonnaie, und Aufträge müssen schleunigst an Land gezogen werden. Willkommen sind hier Terminfrachten, die meist viel Cash bringen. Doch aufgepaßt: Wird ein Termin nicht eingehalten, so sitzt man auf der Ware fest und wird zu allem Übel auch noch von der Auftragsfirma verklagt. Die Konventionalstrafen sind meist saftig und übersteigen den Warenpreis bei weitem. Waren gibt es übrigens en masse. Die Palette reicht von einfachem Holz über Zucker, Fleisch und Salz – um nur einige zu nennen – bis zu Automobilen. Der Preis für diese Handelsgüter variiert von Stadt zu Stadt. In Frankfurt (hier ist der eigene Firmensitz) kann Zucker beispielsweise relativ teuer, in Lissabon aber spottbillig sein. Da aber Transportkosten (Sprit) ebenfalls aufkommen, lohnt sich eine Fahrt in auswärtige Städte oft erst bei großen Mengen. Selbstverständlich ist das Kaufen und Verkaufen von Waren nicht alles, was der Spieler machen muß. Er muß auch stets über seine Lagermöglichkeiten Bescheid wissen, denn ein Lager faßt maximal 50 Einheiten Ware, und ein Lagerarbeiter kann auch nicht mehr als 10 Wareneinheiten verwalten. Um die Aufnahmekapazität zu erweitern, ist es möglich, Lager auszubauen und Arbeiter einzustellen. Wenn das Kleingeld dafür oder für andere Anschaffungen nicht vorhanden ist, steht noch der Weg zur Bank offen. Doch aufgepaßt: Die Bank nimmt nicht jeden Kreditwunsch an, Sicherheiten müssen da sein.

ASM Hit

„TRANSWORLD – der spannende und unterhaltsamste Weg zum Erfolg!"

IVAN STEAL BAR: 4851DM
KAUFMENU
FUHRPARK
LAGER
ARBEITSMARKT
BANK/BÖRSE
ZWEIGSTELLEN
BÜRO
AUSWERTUNGEN
FUNKTIONEN
NÄCHSTER SPIELER
MONTAG 1. WOCHE 1. TAG
AUSWÄHLEN BESTÄTIGEN

Hier beginnt, was zusammenwachsen muß!

Um seinen Konzern auch im Ausland oder anderen Städten der BRD zu repräsentieren, können Zweigstellen gegründet werden, was sich auf das Kriterium „Handelsbeziehungen" auswirkt. Nicht unwichtig ist auch die Einstellung von Buchhaltern oder Nachtwächtern. Wäre doch sehr unangenehm, wenn plötzlich Geld in der Kasse fehlen würde...

Hat man es einmal geschafft, viel Geld zu besitzen, kann dieses in Aktien oder Dollar angelegt werden. Doch auch hier Vorsicht: Dollar und Aktien können fallen! So werden aus 100.000 DM oft 50.000 oder noch weniger.

Im Gegensatz zu *Invest* ist Transworld ein recht friedliches Programm, denn außer das Finanzamt zu hintergehen sind keine kriminellen Machenschaften möglich. Trotzdem ist Transworld eine ganze Ecke komplexer; alle Optionen des Programms konnte ich aus Platzgründen leider nicht aufführen. Das ganze Flair des „real Business" wird von hübschen Grafiken unterstützt, die gut zum Spiel passen. Vielen wird Transworld eine Ecke zu kompliziert sein, doch allen Handelssimulation-Fans kann ich es nur empfehlen, denn selbst *Invest* kommt nicht an dieses Programm heran!

■ *Hans-Joachim Amann*

Grafik	**8**
Anleitung	**9**
Spielaufbau	**10**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**10**

FINALE

BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER **SERVICELINE**
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

elite

Die Todesfalle

DEATH TRAP

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Anco, Dartford, U.K., **Muster von:** Anco.

Es muß ja nicht immer Fußball sein! Die englischen Softer von ANCO haben neben ihrem Renner *Kick Off* auch noch anderes zu bieten. DEATH TRAP z.B., ein Jump-and-Run-Game der üblichen Art, allerdings mit schönen Grafiken.

Der Hero, ein netter Barbar, durchforscht eine labyrinthartige Burg nach diversen Schriftrollen, die ein übler Hundesohn gestohlen hat. Zunächst ist der Witwen- und Waisenretter nur mit einem Taschenmesser bewaffnet, was sich aber im Laufe des Spiels ändern kann. Nämlich dann, wenn er genügend Monster beseitigt und die daraufhin erscheinenden Flaschen eingesammelt hat. Über die Leertaste gelangt man nun in ein Menü, in dem verschiedene Dinge zur Auswahl stehen, die gegen eine gewisse Menge der in den Flaschen befindlichen Flüssigkeit zu erhalten sind. So gibt es beispielsweise magische Waffen im Tausch gegen rote, Zaubersprüche für grüne und Heilkräfte für blaue Flüssigkeit.

Im Menü findet sich auch der Punkt CALL FRIEND, mit dem ein zweiter Spieler oder der Computer als Helfer mit ins Spiel gebracht werden kann. Zum Abschluß eines jeden Levels muß der obligatorische Endgegner vernichtet werden, der entsprechend groß ausfällt. Jedes dieser Supermonster hat aber seine Schwachstellen, die es herauszufinden gilt.

Death Trap ist ein durchaus akzeptabeles Game mit genügend hohem Schwierigkeitsgrad und Motivationslevel. Die Grafik ist farbenfroh, detailreich und ruckelfrei. Das Barbarensprite bewegt sich fließend und läßt sich exakt steuern, so daß man das Game ruhigen Gewissens in der oberen Mittelklasse ansiedeln kann. ■

Cruiser

Frosch oder Leben!

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Jede Hexe besitzt 'nen schwarzen Kater...

SPELL-BOUND

System: Amiga, Atari ST (beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Psyclapse, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

...Und so kam es, daß auch mir eines dieser Tierchen zulief. Wäre diese Information in England bei PSYCLAPSE bekannt gewesen, hätte man das mir vorliegende Programm aus Vorsichtsgründen einem Tester mit 'nem braunen Hund geschickt. Tja, was man im Softwaregeschäft so alles wissen sollte...

In dem Game SPELL BOUND geht es mitunter auch darum, einen schwarzen Kater zu finden, denn erst mit dessen Hilfe kann man die oberste Sprosse der Leiter erklimmen – vom Zauberlehrling zum Meister. Doch dieser besagte Kater läßt sich nur mithilfe des Tutors finden, der aber jetzt – kurz vor Deiner Abschlußprüfung – entführt wurde. Na, und was denkt Ihr wohl wie's jetzt weitergeht? Richtig, die gleiche einfallslose Geschichte wie immer. Gäääähn!

Schema F: Gut die unvermeidliche Entführung ist also schon gelaufen. Die Rolle des fiesen Enführers übernimmt diesmal der Satan höchstpersönlich. Und selbstverständlich hat er seine Geisel auch so weit weg gebracht, daß Du mehrere Welten durchlaufen mußt, um diesen armen Magier zu befreien. Ich frage mich nur – wenn er schon der Obermotz aller Zauberer und Hexen ist – warum hat er sich nicht einfach zu seinem treuen Schüler zurückgehext? Auf diese Art und Weise wäre mir das Game erspart geblieben.

Nu' hüpf schon!

Nun gut, wir wollen den schwarzen Kater nicht gleich in einen schwarzen Peter verwandeln: Spell Bound liegt knapp unter dem Durchschnitt. Wer kann sich heute noch für Steine werfende Hüpfmännchen begeistern, deren Reise durch gras- und pilzbewachsene Landschaften führt? In jedem Bild müssen Schlüssel aufgesammelt werden, um die vielen Schatztruhen am Wegesrand öffnen zu können. Darin befindet sich dann Lebenselexier, Manna oder eine Extrawaffe. Komisch, daß die Schatztruhen in diesem Game nicht schon einen langen grauen Bart haben?

Lebenselexier und Extrawaffen dürften klar sein. Manna braucht Ihr, um beispielsweise eine Feuerwand in Aktion zu bringen oder um mit Felsen werfen zu können.

Für Zaubereien eben, die aber leider nicht wie solche aussehen. Denn auch die Grafik ist durchschnittlicher als Durchschnitt; ebenso der Sound. Gesamturteil: FLACH! ■

Sandra Alter

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	7

SIE WOLLEN DIE ASM-HITS ZU UNGLAUBLICHEN PREISEN???

Bitteschön:

E-Motion Hit in 4/90 Seite 68 bei uns für ATARI ST 25.90
für AMIGA 25.90
Schneider Cass 14.90

Grand Monster Slam Hit in 5/89 Seite 52 ATARI ST 19.90

Gravity Hit in 7/90 Seite 70 bei uns für Ihren AMIGA 19.90

Interphase ASM-Hit in 1/90 Seite 14 bei uns für AMIGA 19.90

Quartz Hit in 10/89 Seite 33 bei uns für den AMIGA 19.90

Resolution 101 Hit in 9/90 Seite 58 für Ihren AMIGA 29.90

T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 8500 NÜRNBERG 80 TELEFON 0911/288286

Taktik-Hit

Sie tüfteln gern? Sie können schnell kombinieren? Sie haben auch bei Streß den vollen Durchblick? Sie wollen Super 3-D-Grafik? Dann ist der ASM-Hit **Archipelagos** genau richtig: Gibt's für::: ATARI ST und AMIGA **29.90**

DIE ERBSCHAFT

PANIK IN LAS VEGAS

Die Erbschaft
Der Klassiker unter den INFOCOM-Adventures. Super Grafik und **alles** komplett in Deutsch!!! Die C-64 Version zum Erbschaftspreis auf Cassette.......... **5.90**

Starglider Teil 1 und 2

Super 3-D-Grafik und große Handlungstiefe. 2 Spitzenprogramme zum Preis von einem: Beide Teile für ATARI ST.............. **DM49.90**

Wahrscheinlich glauben Sie uns auch nicht, daß es PC-Titel zu diesen Preisen gibt?!!

Portal 29.90
Solitaire Royal.......29.90
Strippoker 2 PLUS.39.90
Austerlitz.................39.90
Sorcerer Lord.........29.90
Montezuma's Rev. 29.90

Tau Ceti....................19.90
Mindshadow..............29.90
International Karate.39.90
Captain Blood...........39.90
Sinbad.......................29.90
Time Bandit (3.5")....39.90

Starray(auch3.5")...39.90
Corruption...............39.90
Star Goose...............29.90
Strike Force Harrier 29.90
King of Chicago.......29.90
Teenage Queen........39.90

letzte INFO!

Qualitätsdisketten mit 1 Jahr Garantie jetzt bei uns im Angebot:

5.25" 10 Stück 5.90
3.5" 10 Stück 9.90

Mouse-House ; - endlich ein richtiges Fell für Ihre Mouse, schützt vor Staub und sieht toll aus (mit Hut!);- das ideale Geschenk........nur 9.90

Atari ST

All Time Favourites	89.90	Fight.Bomb.Miss.Disk1	39.90	Powerboat	79.90
American Pool	19.90	Final Battle	79.90	Power Up	59.90
Anarchy	49.90	Fire & Forget 2	79.90	Qatbol	49.90
Artura	19.90	Flimbo's Quest	79.90	Reederei	49.90
Back to the Future 2	79.90	Flippit & Magnose	59.90	Resolution 101	79.90
Bionic Commando	39.90	Flood	79.90	Rick Dangerous 2	69.90
Blockout	59.90	FM World Cup Edition	59.90	Risk	59.90
Bloodwych	29.90	Fusion dt.	19.90	Roll.Coast./Speedball	79.90
Blue Angels	79.90	Gold o.th. Azteks	59.90	Rorke's Drift	69.90
Brainbox	19.90	Hammerfist	79.90	Rotox	59.90
Bundesliga Manager	59.90	Heroes!	69.90	Shadow Warriors	49.90
Burnout 1	69.90	Imperium	59.90	Sim City dt.	89.90
Cadaver	79.90	Inspector Griffu	49.90	Skidz	59.90
Chess Simulation	79.90	Italy 90 Winner's Ed.	49.90	Snow Strike	59.90
Colorado	79.90	Kick Off 2	59.90	Int. Soccer Challenge	69.90
Combo Racer	79.90	Kind of Magic 2	69.90	Starblade	79.90
Damocles	59.90	Klax	59.90	Street Fighter	19.90
Dark Century	79.90	Last Ninja 2	79.90	ST Replay 4	229.90
Days of Thunder	59.90	Leisure Suit Larry 3	95.90	ST Tast 2	39.90
Domination	59.90	Lin Wu's Challenge	59.90	Team Yankee	69.90
Dragon Flight	89.90	Litti's Hotshot	29.90	Theme Park Mystery	79.90
Dragon's Breath	89.90	Logo	79.90	The Spy Who Loved Me	59.90
Dragon's Lair	129.90	Lords of Conquest	19.90	Thunderstrike	59.90
Dynasty Wars	59.90	Mad Flunky	19.90	Time Machine	79.90
E. Hughes Int. Soccer	79.90	Magic Lines	59.90	T.N.T. Compilation	89.90
Escape fr.th. Planet..	59.90	Manix	79.90	Torvak The Warrior	79.90
Extra Time	25.90	Nightbreed 1	79.90	Tusker	79.90
F29 Retaliator	79.90	Nitro	59.90	USS John Young Specia	49.90
Falcon Mission Disk 2	49.90	Operation Stealth	59.90	War in Middle Earth	59.90
		Paradroid 90	79.90	Weird Dreams	59.90
		Party Time 1	69.90	Wings of Death	79.90
		Platinum	69.90	World Cup Compilation	79.90
		Plotting	79.90	Xenon 2 Mega Blast	79.90

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
Bitte fordern Sie unsere Gesamtpreisliste an!

Schneider CPC / Amstrad HITS

The Music System Synthesizer, Composer, Editor (dt)...Cass19.90
Tetris Spielhallen-Hit..........Disk15.90... Cass 9.90
Galactic Games Sportspiele 'mal anders......Disk13.90.... -
Solid Gold Super Spiele-Sammlung..........Disk19.90.... -
Hijack Arcade-Hektik pur.......... Cass 5.90
KAISER natürlich das Original in DEUTSCH.......... Cass19.90
Strike Force Harrier Senkrechtstarter kompl. DEUTSCH. Cass 9.90
Exploding Fist Karate-Action mit Deutscher Anl.......... Cass 9.90
Colossus Chess 4.0 DEUTSCH Spitzenschachprogramm Cass14.90
Bounty Bob Strikes Back Der Klassiker bei uns jetzt...... Cass 5.90
Antiriad Spannend in vielen Stufen.......... Cass 9.90

Aliens (dt.)	Cass 5.90	M G T (dt.)	Cass 9.90
Amstrad Paint DEUTSCH!!!	Cass 9.90	Nemesis (dt.)	Cass 9.90
Bactron(dt.)	Cass 9.90	Nibbler Rainbow Arts(dt.)	Cass 9.90
Budget.(dt.)	Cass 9.90	Proteus (dt.)	Cass 9.90
Cosmic Shock Absorber	Cass 9.90	Pulsator	Cass 9.90
Data Bank DEUTSCH!!!	Cass 9.90	Red Hawk...(dt)	Cass 9.90
Edit(Textverarbeitung dt)	Cass 9.90	Revolution (dt.)	Cass 9.90
Karteienverwaltung (dt)	Cass 9.90	Tarzan (dt.)	Cass 5.90
Kuma DEUTSCH	Cass 9.90	Tascopy Bildschirmcopy	Cass14.90
Kung Fu Master (dt.)	Cass 5.90	Top Adress DEUTSCH!!!	Cass 9.90
Laser Compiler.(dt)	Cass14.90	Top Briefmarken (dt.)	Cass 9.90
Mandragore (dt.)	Cass 9.90	Top Buch DEUTSCH	Cass 9.90
Master of the Lamps	Cass 9.90	Top Video DEUTSCH	Cass 9.90
Melt Down (dt.)	Cass 9.90	Trivia Deutsch	Cass 9.90
Mercenary (dt.)	Cass 9.90	Zoids (dt.)	Cass 9.90

Natürlich haben wir noch wesentlich mehr Programme für Ihren CPC. Fordern Sie doch einfach uns SONDERINFO an.

Die neuen Schneider CPC Programme :::

3D Tennis	C 29.90/D 39.90	Fighter Bomber	D 59.90
APB	C 29.90	Flimbo's Quest	D 39.90
Artic Fox DEUTSCH	C 9.90/D 14.90	FM World Cup Edition	C 29.90/D 39.90
Back to the Future 2	C 29.90/D 39.90	Future Knight	C 19.90/D 29.90
Bloodwych	C 29.90/D 39.90	Italy 1990	C 39.90/D 49.90
Cecco Collection	C 39.90/D 49.90	Italy 90 Winner's Ed.	C 29.90
Classic Collection	C 19.90	Rick Dangerous 2	D 39.90
Dark Century	D 39.90	Snowstrike	D 39.90
Das Magazin	D 39.90	The Cycles	D 49.90
Dynasty Wars	C 29.90/D 39.90	Time Machine	C 29.90

Die Hits von Electronic Arts !!!

Ob Sie's nun glauben oder nicht, - wir haben die **deutschen** Versionen der wirklich starken Spiele von Electronic Arts zu Preisen, die wirklich kaum zu glauben sind:

Artic Fox..........CPC C9.90 D14.90........PC 3.5" 19.90
Bard's Tale 1..........CPC C9.90 D14.90...ATARI ST 19.90
Fusion.......... AMIGA 19.90...ATARI ST 19.90
Marble Madness..........ATARI ST 19.90
Music Construction...(der Hammer!!!)........ATARI ST 15.90
PHM Pegasus..........PC 3.5" 19.90
Skyfox 2..........ATARI ST 19.90.......PC 3.5" 19.90
World Tour Golf..........PC 3.5" 19.90

DONKEY KONG

Jetzt halten Sie sich fest: Der Automatenhit auf Modul für **jeden C-64**! Einfach anstekken, und KONG jumpt original für Sie. Bei uns jetzt zum Superpreis für nur..............**DM 9.90**

Der Klassiker für Atari ST

Komplett in Deutsch!!! Ihre Aufgabe: Als Hacker dringen Sie mittels Ihres Computers in den Hochsicherheitstrakt ein und müssen die **Doomsday Papers** an sich bringen. Zurechtfinden müssen Sie sich schon alleine, und auf Hilfe können Sie bei diesem Adventure nicht hoffen.....

HACKER II
The Doomsday Papers

unser Preis jetzt: **19.90**

Aktuelle Info auch über B T X :::
*TS Datensysteme#
*200110911288286#

FRAGEN SIE NICHT, WIE WIR SOLCHE PREISE MACHEN!

Hacker 2 dt.......19.90	Blasteroids........29.90	Skrull..................14.90	Moonmist............29.90
Catch 23.............9.90	Deja Vu...............29.90	Victory Road...29.90	Music Constr.......15.90
Hard Drivin'........39.90	ISS........................29.90	Bloodwych.......29.90	Olympic Chall.....29.90
ST Wars..............19.90	Tower of Babel...29.90	Balance o.Power 39.90	R-Type................29.90
Bombuzal............29.90	Buggy Boy.........29.90	Wishbringer.....39.90	Dragon Ninja.......39.90
Sentinel...............29.90	Tetris....................29.90	Bismarck dt.....39.90	Electronic Pool..29.90
Boulderdash.....29.90	Jewels of Dark.....29.90	Blood Money...29.90	Enduro Racer......29.90
Startreck............29.90	Batman................29.90	Midwinter........59.90	Footb.Manager 2..29.90
N.M.Grand Prix...19.90	Fish......................29.90	Silent Service...39.90	Fusion..................19.90
Spitfire 40...........19.90	Phobia..................29.90	Waterloo..........39.90	King's Quest 4...69.90
S. F. Harrier........19.90	Wizball..................29.90	Backlash..........39.90	Skyfighter............29.90
Spy vs Spy.........19.90	Starray..................29.90	Lords o.Conquest 19.90	Skyfox 2...............19.90
Wizard's Crown..19.90	Sorcerer Lord... 19.90	Manhunter NY 69.90	Strippoker 2PLUS. 29.90
Dark Castle.......19.90	Virus (3-D!!!).....29.90	Marble Madness. 19.90	World's Greatest.. 19.90
Mindshadow......19.90	Shadowgate......29.90	Millenium 2.2...29.90	Zork 1 oder 2.....29.90
ATARI ST	ATARI ST	ATARI ST	ATARI ST

Bestellung + Info Anforderung

☐ Hiermit bestelle ich für meinen .... Computer
per ☐ **Nachnahme** (+ Kosten 5.90) per ☐ **Scheck** (+Kosten 2.50)
☐ Stück Naßreinigungsset für ( ) 3.5" ( ) 5.25" nur je DM 7.90

☐ Ich möchte ein kostenloses Gesamtinfo für meinen Computer

Bitte Anschrift nicht vergessen, auf Postkarte kleben, und ab geht's an:
T.S. Datensysteme - Postf. 837148 - 8500 Nürnberg 83 Fax 0911/268973

Es werde Licht!

THE LIGHT CORRIDOR

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** DM 84,95, **Hersteller:** Infogrames, Paris, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Die *Collection Crystal* von INFOGRAMES wächst und wächst. *Welltris* ist bald für alle 16-Bitter erhältlich, *Alpha Waves* steht kurz vor der Vollendung, und THE LIGHT CORRIDOR ist nun für den ST da. Die Serie in elegant-weißer Verpackung präsentiert abstrakte Spiele für denkfreudige Flinkfinger.

Dem Universum ist das Licht ausgegangen. Um es Stück für Stück wieder zu erlangen, steuert Ihr eine Metallkugel einen schier endlosen Korridor hinunter. Mit dem durchsichtigen, als Quadratumriß dargestellten, Schläger verfolgt Ihr die Kugel an Hindernissen vorbei den Gang hinunter. Den seht Ihr in 3-D-Perspektive.

Nach bester Ping-Pong-Manier prallt der Ball an den Wänden und (teils beweglichen) Vorsprüngen ab. Verfehlt Ihr ihn auf dem „Rückflug" nach vorne, ist eines der fünf Leben dahin. Das passiert mit dem Joystick eher als mit Nager, auch klickt es sich leichter voran. Im Gang schweben Extras, an denen nur die Kugel abprallt.

Nützlich ist der „Klebstoff". Wird der Schläger rot umrandet, fängt er die Kugel auf und Ihr könnt sie in aller Ruhe optimal plazieren. Vorsicht dagegen bei den Schrumpfquadern – mit Winzlingsschläger trifft sich's schlecht! Später gibt es dann gemeine Fallen, aus denen man kaum entkommt...

Aufgepaßt, damit er nicht vorbeifliegt! *Foto: ST*

ASM Hit

»Verwandeltes Ping-Pong mit Suchtgefahr – unbedingt zugreifen!«

Auch zu zweit kann man den Light Corridor erkunden, allerdings nur abwechselnd. Ganz neu ist die 3-D-Schlägerei zwar nicht. Mit *EAS' Zero Gravity* lag schon 1988 ein artverwandtes deutsches Qualitätsprodukt vor. Das tut dem Spielspaß von *Infogrames'* „Neufassung" aber keinen Abbruch.

Der Korridor ist in rund 50 Abschnitte verschiedener Farbgebung unterteilt. Alle vier Abschnitte muß eine bestimmte Aufgabe gelöst werden, um weiterzukommen. Nach jeder Teilstrecke erscheint eine Codezahl. Die könnt Ihr in den Anfangsmenüs eingeben, um bewältigte Strecken zu überspringen. Die sieben höchsten Scores werden mit Namen gespeichert. Auf Wunsch könnt Ihr das Spiel pausieren lassen oder die Farben ändern. Zum guten Ton gehört schon ein Editor. Eigene Korridore lassen sich bequem erstellen, einer pro Leerdisk speichern.

ST-unwürdig ist der kurzzeitige, kaum wahrnehmbare Interruptausfall (Bildschirmrauschen) bei längerem Spielen. Auch tauchen die Objekte ziemlich unvermittelt auf. Etwas mehr Tiefensicht und feiner schattierte Wände würden das Spielen vielleicht noch angenehmer machen. Sonst gibt es keine Beanstandungen! Die Grafik ist flüssig und zweckmäßig – zuviel Farbe würde hier nur ablenken. Neben der schönen Titelmusik gibt es nur Aufprallgeräusche, deren Verzögerung auf die Tiefe des Ganges schließen läßt. Verstört lauscht man allerdings dem kläglichen „Miauen„ mit dem ein Ball bzw. Leben verloren geht. Action-Freund Otti erinnert es an Michael Jackson's Kiekser...

Bevor der Kampf um den ST weiter geht, noch die nachdrückliche Kaufempfehlung: Ton aus – und hinein in's Vergnügen! P.S.: Amiga- und PC-Besitzer dürfen schon in die Startlöcher gehen... ■

Eva Hoogh

Grafik	**8**
Sound	**4**
Spielablauf	**9**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**10**

FEED BACK

Briefe an die Redaktion

Neue Themen braucht das Land!

In letzter Zeit zerren wir ja echt immer nur dieselben Sachen aus der Schublade, oder? Sei es Okkultismus, das neue Outfit der ASM, das Thema Raubkopien oder sonstwas. Gut, Kritik kann jeder üben, besser machen muß man es erstmal. Ok, hier sind ein paar Vorschläge für neue, interessante Themen fürs Feedback: 'Todesstrafe: Ja oder nein?', 'Wo gibt's die billigsten Originale?', 'Wer produziert warum schlechte Software?', 'Existiert der Weihnachtsmann' oder 'Lohnen sich Kettenbriefe etwa wirklich nicht?'. Phantasie ist jetzt gefragt, Dinge wie Weitblick und die Fähigkeit, den Kern eines Problems aus der eigenen Verstrickung mit ihm heraus zu erkennen, helfen bestimmt weiter. Nieder mit den Leuten, die in den Extremismus verfallen, nur um ihren Namen gedruckt zu sehen! Nein, ich habe nicht getrunken. Nein, ich rauche auch nicht, nein. Sauerstoffrausch? Glaube ich kaum. Ach, was soll's denn. Schreibt über das, was Euch kümmert oder stört. Schreibt mir ein Gedicht. Schreibt über die Bedeutung der drei Buchstaben. Schreibt über Gott (aber nicht mehr soviel) und die Welt (auch wenn Satan nicht kommt). Schreibt an ASM, Feedback, Postfach 870, 3440 Eschwege! Euer Uli

„Schlafen, vielleicht träumen?"

Als ich mir vor ca. zwei Stunden die neue ASM zulegte, und mich dann mit einer Cherry Coke auf eine Bank setzte und die „Nr. 1" aufschlug, kam mir etwas entgegen, das für die ASM einfach SUPER ist. Was ihr Euch da geleistet habt, davon können andere Softwarezeitschriften nur träumen!!! Da sind z.B.: Fotos der gesamten Redaktionsmitglieder, ein völlig neues Inhaltsverzeichnis und Icons, die die Spielart beschreiben (gute Idee!!!). Weiter ein wirklich gut gelungenes Poster, das ich mir auf jeden Fall an die Wand hängen werde (großes Lob an den Zeichner!!!). Zwar muß man auf die gute, alte „Space Rat" verzichten, aber anhand einer solch guten Veränderung werde ich darüber hinwegsehen.

Eine Bitte: Ich habe gemerkt, daß Ihr meist nur die Briefe abdruckt, die in einem witzigen Schreibstil geschrieben sind. Bitte druckt auch weniger witzige Briefe ab (z.B. meinen! (...)) Danke!!! Falls ihr meinen Brief dennoch nicht abdruckt, schmeißt ihn weg oder verbrent ihn!

Dominik Masters

(Anm. d. Red.: Nur witzige Briefe? Ehrlich? Unbewußt! Ok, ich werd' mal drauf achten.)

„Und wieder: Betrug!"

Ums kurz zu machen, der Grund meines Briefes ist der, daß ich andere Computerbesitzer vor den sogenannten Kettenbriefen warnen will. Denn ich habe vor einigen Tagen einen obengenannten Brief geschickt bekommen, in dem steht, daß ich einer CRACKER- GRUPPE namens „XXXXXXX" (vielleicht den Raubkopierern ein Begriff), zwei Disketten meiner neusten Spiele, Tools, Demos... schikken, den Brief dann fünfmal photokopieren, den obersten Namen von der Liste streichen, meinen Namen plus Adresse unten drunter schreiben und an fünf andere Amigabesitzer schicken soll. Doch ich werde nicht auf diesen Trick hereinfallen, denn nur die Leute, die ganz oben an der Liste stehen, haben die Chance, einige Disketten von Leuten zu bekommen, die auf diesen Brief hereinfallen.

Nun noch ein wenig (aber nur ein wenig) (...). Das neue Inhaltsverzeichnis ist wirklich übersichtlich (das vorherige konnte man wirklich verbrennen).

Nun noch etwas zum THEMA MANFRED KLEIMANN: ich weiß wirklich nicht, warum manche Leute auf diese Persönlichkeit (Er ist schließlich der CHEFREDAKTEUR dieser Zeitung. Ein wenig mehr Respekt, bitteschön!) so rumhakken. Ich möchte mal sehen, wie diese „Herumhacker" in zehn bis zwanzig Jahren aussehen, und ob die auch noch den Mut haben, für eine Computer-Zeitung ein paar Spiele zu testen. Also Manni, laß dich nicht unterkriegen!

VOLTAX OF THE TRAVELLERS

(Anm. d. Red.: Kettenbriefe sind meines begrenzten Wissens – man möge mich korrigieren, falls es nicht den Tatsachen entspricht – absolut nicht illegal. Daß die Chancen, selbst mal etwas abzubekommen, wenn man irgendwo mitten in einer solchen 'Postalischen Pyramide' steckt, gering sind, kann sich wohl jeder an einer Hand abzählen. Aber wie heißt es doch so schön: Ohne Risiko kein Gewinn! Oder anders: Wer mitmacht, ist selbst schuld.)

„Auf Amiga und wo?"

(...) Ich habe eine Frage. Gibt es das Spiel Aliens von Konami aus Ausgabe 4/90 auf dem Amiga und wo? Ich würde mich sehr freuen, ...

Alexander Frieß

(Anm. d. Red.: Nein und nirgends.)

Mehr Briefe findet Ihr auf der folgenden Seite!

„Problems, problems...“

Nach zwei Monaten ohne ASM sah ich heute endlich wieder am Kiosk die ASM aus allen anderen Zeitschriften herausstrahlen. Ah, sagte ich mir! Endlich! Die neue ASM! Super, geil! Dieser Ansicht war ich immer noch auf den ersten 5 Seiten. Gute Einleitung (mit Photos!) und die Inhaltsübersicht ebenfalls sehr gut! Doch dann traf mich der Schlag. Was um Himmels Willen ist mit den Tests passiert? Die Idee mit den Symbolen für ein Spiel-Genre ist gut, aber die Vorinformationen in einen schwarzen Kasten zu packen ist absolut störend für den Lesefluß. Als erstes muß man gukken, in welcher Rubrik man ist, und dann, um welches Spiel es sich handelt. Dieses ist nicht, wie sonst immer, fettgedruckt – also shit. Das war das erste. Dann das Problem der Werbung. Links ein Spieletest und rechts Werbung. Und das fast das ganze Heft durch! Frage an Uli: Bist du cool? Oder warum ist das Photo so scheiße?
Die Konvertierungen sind genau so blöd geworden wie die Spieletests selber. Absolut unübersichtlich wird's im Secret Service...
Thema Kleinanzeigen: Legt demnächst eine Lupe bei!
Absolut scheiße (ehrlich!) ist die Hitline. Einfach nur schrecklich. Typischer Kommentar: Geht schneller. Die ganze ASM sieht schnell gemacht aus. Vollkommen lieblos & schematisch.

Fazit: Auf 170 Seiten 50 Seiten Werbung und 55 Seiten Spieletests (ungefähr). Und das alles für 7,50 DM! Ne, Leute, nicht mit mir. Wo ist die alte ASM aus dem 3./4. Jahrgang? Na ja, ihr habt auf jeden Fall, wenn ihr so weiter macht, einen Leser verloren (wer weiß, vielleicht bin ich ja nicht der einzige?). Bitte druckt diesen Brief, denn mich würde es interessieren, wie andere Leser die „neue“ ASM finden.
Also, auf Nimmerwiedersehen.

W.L.

(Anm. d. Red.: Vielen Dank für diese sehr sachliche und berechtigte Kritik. Mein Foto gefällt Dir nicht? Ich eile und erschieße mich! Wie Du vielleicht gemerkt haben wirst, haben wir die ASM weiter 'verbessert' – ach, ich vergaß, daß Du uns ja gar nicht mehr liest! Wieso sollen wir diesen Brief dann überhaupt abdrucken? Wolltest Du etwa nur ins Feedback – und warum schlägst Du gleich einen derart beleidigenden Ton an? Findest Du das cool? Bitte um Antwort!)

Dieses ungemein gute Bild schickte Euch : Elmar Keweloh aus dem Sauerland !

Wow! Da kam echt Begeisterung auf! Besten Dank an Elmar!

„Armselige Fragen“

Da ich mich glücklich schätzen kann, einen PC Engine zu besitzen, ist die ASM meine einzige Rettung, weil nur noch dort ausführliche Bericht über Spiele zu erwarten sind. Wie gesagt, seid Ihr meine einzige Hoffnung, weil ja wohl nur Ihr die einzigen seid, an die man sich mit zwei armseligen Fragen richten kann. Die Fragen beziehen sich auf die Spiele „Formation Soccer Human Cup 90“ und „PC Gengin“.
1. Ist „Formation Soccer Human Cup 90“ dasselbe Spiel wie „Formation Soccer“, oder nicht?
2. Braucht man zu den obengenannten Spielen, „Formation Soccer Human Cup 90“ und „PC Gengin“ einen Super Grafx oder ein CD-ROM?

Tom die Taste

(Anm. d. Red.: 1.) Ja. 2.) Nein.)

„Disksteal & Co.“

Hier ist meine Stellungnahme zum Leserbrief von A-Man/ACTION (richtig, er ist jetzt ein ACTION-member). Grundsätzlich gebe ich ihm aus eigener Erfahrung recht, obwohl er die Angelegenheit etwas einseitig be-

trachtet... Er ärgert sich über die Anzeigen, in denen vor Diskstealern gewarnt wird, die Inserate in die ASM setzten. Diese Anzeigen sind dann meistens von Lamern, die über die Tatsache wütend sind, daß niemand auf ihre drei Wochen oder sogar noch ältere Soft geantwortet hat. Klar, es ist für sie natürlich rausgeschmissenes Geld. Aber – hätten sie es sich nicht manchmal denken können? Ich kenne A-Man gut und weiß auch, wieviele Lamer ihn angeschrieben haben. Es ist von den Losern einfach naiv zu glauben, daß sie mit ihrem antiken Stoff bei den großen Crews eine Chance hätten. Okay, es hört sich arrogant an, aber die Leute sollten doch in ihren Kreisen bleiben, meine ich. Aus den Anzeigen geht schon viel über den Anbieterstatus hervor: Entweder „Schickt Liste", „Habe Test Drive II" oder „Tausche neue und alte Soft" (voraussichtlich ein Lamer) oder: „nur 0-5 Tage alt", „no lists", „nur Elite" (augenscheinlich ein Scene-member). Natürlich gibt es immer wieder Leute, die von jedem Disk einsacken, aber kann das ein Lamer beurteilen?!

Mein Vorschlag wäre ein Kompromiß: Immer (!) die Anzeige genau durchforsten (such, such...) und wenn möglich die Leute, ggf. über Auskunft anzucallen und die Sache klar zu machen. Außerdem müßten die Anbieter ihr Anliegen genau spezifizieren, um gleich zu zeigen, wo die Wurst gewachsen ist. Diese Vorschläge sind nicht das Evangelium und Einzelfälle gibt es immer wieder, aber vielleicht hilft es doch... Letztendlich ist zu sagen, daß es unmöglich für einen Lamer ist, durch Anschreiben eines Megaswappers sofort in die Scene zu kommen. Der „Standesunterschied" wird durch so'n Anschreiben nicht sofort überwunden. Also, Schuster, bleib' bei Deinem Leisten! (Lamer, bleib' bei Deinen Listen...)

„Konsolen in Schutzhaft?"

Wenn ich mir Eure Zeitung so durchlese, dann finde ich sie doch ganz gut. Doch wasn dat? Da beschweren sich doch einige Leutchen über Konsolen! Ich besitze selber keine dieser Spielteile, doch finde ich, man sollte sie mal in Schutz nehmen. Was haben diese Deppen (ich habe nichts gesagt) überhaupt dagegen? Wenn man keine Konsole hat, kann man die Seiten doch überblättern, oder? Wenn z. B. dieser Lom (10/90) keine Tests über seinen Computer mehr finden würde, dann spannt der ganz schön blöd rein (in die ASM)! (...) **Last Killer Knight**

„Zweijahres-Resümee"

September 1988:
Ich, (damals) 15, besitze seit einigen Monaten (genau 13) einen C 128D. Eines wunderschönen Herbsttages sehe ich in einer Trafik *(Anm. d. Red.: einem Laden)* die ASM 9/88. Weil ich von ihr schon viel gehört habe, und weil ein Blondschopf darauf mit Feuerbällen um sich wirft, greife ich zu. Meine Begeisterung ist dermaßen groß (soviele bunte Bilda!), daß ich mir sogleich ein Abonnement bestelle.
März 1989:
Das vorher schon etwas wirre Inhaltsverzeichnis verschwimmt zu einem unübersichtlichen Brei.
April 1989:
Die Konvertierungsseiten werden deutlich verbessert! Die Space Rat verdrängt Donald Bug. Eine Aufwertung!
August 1990:
Ich, inzwischen 17, überlege mir ernsthaft, das ASM abzubestellen, tue es aber doch nicht. Und das war gut, denn:
Oktober 1990:
Eine revolutionäre Erneuerungswelle erfaßt die ASM:
1. Das beste Inhaltsverzeichnis, das Ihr je hattet (Jubel!)
2. Progammartspezifische Icons vor jedem Spieltest (Gute Idee!)
3. Fast jeder Brief im Feedback wird von Euch „angemerkt" (So soll es sein!)
4. Die Konvertierungen und Testberichte bleiben sehr gut.
Gratulationen an Herrn Kleimann und seine Crew.
(...) **Wolfgang Tucek**

(Anm. d. Red.: Keine Anm. d. Red.! Wozu auch? Wir wünschen eine geruhsame Nacht!)

Weiter geht es auf der Seite 22!

„Alles anders – Ausrutscher?"

Mit diesem Brief übe ich Kritik. Voller Erwartungen, was sie nun neues schreiben würden, kaufte ich mir die ASM Oktober 1990. Schon am Titelblatt sah ich, daß sich etwas geändert hatte. Trotzdem blätterte ich weiter und mußte feststellen, daß ich eine Zeitschrift gekauft hatte, von der nur das Titelblatt an die ASM erinnerte. Da ich besonders die Adventure Corner lese, war ich geschockt, als ich sah, daß die Adventures kreuz und quer im Heft verteilt waren. Schrecklich. Und dann erst die Konvertierung! Wie soll man da durchschauen können? Ja und dann noch draufstehen haben: „Wir sind die Nr. 1". Die ASM wie sie sonst war ganz bestimmt. Aber was hier vor mir lag (ASM Oktober 1990) war bloß ein alberner Verschnitt einer der besten Computerzeitschriften, die ich je gelesen habe (ein Lob am Rande). Wenn Sie so weitermachen werden, so vermute ich, werden noch mehr Leser die „ASM" nicht mehr kaufen (auch ich). Ich müßte auf eine andere Computerzeitschrift ausweichen, was mir sehr mißfallen würde. Ich würde auch keinem empfehlen, sich die ASM, so wie sie jetzt ist, zu kaufen. Somit hoffe ich, daß die Oktober-Ausgabe nur ein Ausrutscher gewesen ist. **Erik Heeren**

(Anm. d. Red.: Sorry, aber das kannst Du wischen. Der wirklich stark überwiegende Teil der Leserschaft hat die neue ASM mit offenen Armen empfangen – bis auf ein paar kleine Schnitzer, die aber mit diesr Ausgabe eigentlich auch behoben sein müßten. Die 'Nr. 1' auf der Titelseite verdanken wir unserem Boss (nicht Manfred!), der diese glorreiche Idee hatte.)

„Erstaunliche Antworten"

Ich habe gerade das „Feedback" der ASM-Ausgabe 10/90 durchgelesen. Dabei habe ich Erstaunliches festgestellt:
Sie empfehlen in ihrer Anmerkung einem Herrn Diener, der ein Computerspiel zu Thema „Lightcycling" sucht, das Spiel „Atron 5000". Da ich nun aber ASM seit Oktober '87 lese (und heutzutage gerade mein dreijähriges ASM-Jubiläum feiere!), erinnerte ich mich doch vage an den „Flop des Monats" im August 1988, der da hieß: „Atron 5000" von Softgang!
Kaum zu glauben, aber wahr. Herr Diener fragt, welches dieser „Tron"-Spiele die beste Grafik und den besten Sound besitzt. Damals verpaßten sie „Atron 5000" die Grafiknote 6 und dem Sound die Note 2. Nachdem nun aber schon mehr als zwei Jahre ins Land gezogen sind, dürfte die Grafik heute wohl kaum mehr als eine 4 verdienen, die Soundnote wäre wohl auf den Nullpunkt abgerutscht. Demnach weiß ich beim besten Willen nicht, wie sie dem armen „Tron-Fan" Herrn Diener dieses schlechte und veraltete Spiel „empfehlen" können.
Herr Diener, falls Sie sich dieses Spiel noch nicht zugelegt haben, ich rate Ihnen davon ab! Wenn Sie ein Spiel nicht kaufen, das schon anno '88 der „Flop des Monats" war, geht davon auch die Welt nicht unter. Sie würde noch eher davon untergehen, wenn die ASM plötzlich Geschmacksverirrungen bekäme.
Oder wurde der Aktuelle Software-Markt etwa von Rainbow Arts, nachdem diese den schlechten Testbericht '88 gelesen hatten, zu lebenslangem „Atron-500-Loben" verklagt? Sollte dies der Fall sein, sage ich nur noch: „Then farewell heat, and welcome frost!"
Kai Kanter

(Anm. d. Red.: So, in dieser Sache möchte ich jetzt aber Klarheit haben! Es gibt zwar mit Sicherheit Leute, die mir das Nachfolgende nicht glauben werden, aber so ist nun einmal das Leben. 1.) Nicht ich, der ich normalerweise die Antworten im Feedback verzapfe, habe die betreffende Empfehlung gegeben, da ich derzeit im fernen London meinen Urlaub genoß. 2.) Atron, so schlecht es auch sein mag, ist so ziemlich das einzige Lightcycle-Spiel für den Amiga, das es offiziell zu kaufen gibt – empfehlen würde ich es auch nicht, aber in der Not frißt der Teufel bekanntlich Links-Abbiegen-Schilder. Andere Sache: Glaubst Du etwa, daß hier jemand die Bildung hat, Shakespeare zu erkennen und Dir drauf zu antworten? Ich sage nur „Let us go in, and charge us there upon inter'gatories, and we will answer all things faithfully.". In diesem Sinne wünsche ich ein frohes Weihnachtsfest!)

„Gratulation in Mitteldeutschland"

Erstmal meine Gratulation zu Eurer neusten Ausgabe. Endlich war sie mal wieder ihr Geld wert. Doch könntet Ihr nicht für die miesen Programme noch weniger Platz verbrauchen (1/4 Seite) und den frei gewordenen Raum für mehr längere Tests von Hits nutzen. Auch mußte ich feststellen, daß Eure Poster immer schlechter werden, und macht doch wieder mal 'ne Special so in der Art wie die, wo so 'n Kreuzritter drauf war (in Zeitungsform).

Nun mal zum Feedback:
Was habt Ihr denn in ASM 10/90 S.19 mit „Mitteldeutschland" gemeint?!

Doch jetzt zum eigentlichen Anliegen meines Briefes, diesem ETL aus ASM 10/90 S.21. Meint er doch dreist, er wolle am liebsten das halbe Heft voller Konsolentests haben, da kann ich ihm nur raten die ASM ganz schnell zu vergessen. Schließlich kaufe ich mir auch keine Werke von Schiller oder Goethe, um dann in die Bücherei zu rennen und zu meckern, daß da ja gar keine Comics drin seien. (kapiert!?) Auch verstehe ich ihn nicht, wenn er sagt, daß sein Mega-Drive kein „Telespiel" sei(?). Ist es denn eine Waschmaschine oder so was? ...
Daal & Schmatt

(Anm. d. Red.: Was will man da sagen? Die Wünsche und Geschmäcker sind nunmal verschieden. 'Mitteldeutschland' ist – vertikal gesehen – Ex-Ostdeutschland, weil der 'Ex'-Westen am 'linken' Rand ja kaum was ausmacht.)

„Hoffnungslos"

Ich höre es schon wieder..." Da hat irgend so ein Penner wieder das durchgekaute Thema „Raubkopien" aufgegriffen. Aber was ist denn los? Gut, das Thema wurde schon x-mal angesprochen, aber ist es nicht interessanter als so manches andere stumpfe Gelabere? Ich mußte leider immer wieder feststellen, daß zu viele seltsame Meinungen geschrieben werden.
(...) Ich muß erstmal allen Raubkopierern, Crackern, Spreadern, Modem-Tradern und Swappern zustimmen. Ich kenn die EK-Preise von den meisten Spielen und sehe, wieviel die Software-Firmen an einem miserablen Spiel verdienen. Andererseits weiß ich ebensogut, wie lange einige Programmierer für solche Programme brauchen.
Die Idee, das Raubkopieren an der Wurzel zu bekämpfen ist gut. Sogar sehr gut!!! Doch leider halte ich es für unmöglich. Die illegalen Kopien werden ja oft schon im Kopierwerk selbst angefertigt. Und für diese Leute ist dies fast schon ihre Hauptgeldeinnahmestelle.
Man glaubt ja wohl nicht, daß diese Leute ein großes Risiko eingehen und sich erwischen lassen. Die These mit dem Taschengeld ist auch ein bißchen veraltert. Wenn jemand über mittelmäßige Spiele ablästert, dann muß er sie ja nicht kaufen. Es gibt genug Softwareläden, die auch ältere Sonderangebote verkaufen. Und dort sind sehr oft gute Spiele bei. Und es kommt bei Euch doch angeblich auf die Klasse des Spiels an und nicht auf die Neuigkeit, oder??? (...)
Arno Nym

(Anm. d. Red.: Das mit der 'Wurzel', so bemerkte ich nach kurzem Überlegen, könnte auch noch auf eine andere Art verstanden werden, und zwar auf die, daß man die Gründe für das übermäßige Kopieren abschafft.)

„Ai spihk inglisch wäll..."

Nun ist es endlich so weit: Nach sieben (oder waren es neun?) Jahren treuer ...- naja, Du weißt schon, oder?! - Jedenfalls schreiben wir Dir heute. Zunächst einmal möchten wir zum Brief von A-MAN OF TROPIC (Bee Ay?) Stellung nehmen. Leider Gottes gehören wir nicht zu einer „großen, coolen Gruppe" (Ay-Team, Trio mit vier Fäusteln, etc.), haben aber auch beste Kontakte...oh, sorry! „connections", über die wir Software (also „Stuff") beziehen.
Mensch, Bee Ay (?), denk doch mal nach! Wenn man ein Inserat aufgibt, um Software zu tauschen („swappen"), kann das eigentlich nur zwei Gründe haben: Man möchte entweder an aktuelle Software kommen (hat diese also noch nicht) oder man hat sie, aber weder Leerdisketten noch Geld, niwoahr?! Im ersteren Falle wärst Du selbst ein „Lamefrosch" (also ein Schnall-

nix, ein „Loser"). Da Du diese Möglichkeit aber ehrlicherweise ausschließt und auch sonst keinen (irrationalen) Grund angibst, warum Du eigentlich „swappst", kann man daraus nur schließen, daß Dir die Leerdisketten, also „Disks", ausgegangen sind. Das würde auch erklären, warum Du das Geld, das man Dir zugeschickt hat, nicht für die Zurücksendung der Disketten verwendest.

Wir möchten Dich um die Beantwortung folgender Fragen bitten:

1. Warum „swappst" Du?
2. Zu welcher „großen, coolen Gruppe" gehörst Du eigentlich und ist sie Deiner Meinung?
3. Wissen Deine Eltern eigentlich, daß Du ein gestörtes Verhältnis zu fremdem Eigentum hast?
4. Heute schon geswappt?

O.K., jetzt noch mal zu Dir, Uli! Mußtest Du beim Bewerbungsgespräch die affenstarken Pupillenschoner eigentlich absetzen? C u 18ter,

Flippje & Flappje

(Anm. d. Red.: Welches Bewerbungsgespräch?)

„Horus porcus et filius in spiritii..."

Obwohl das Thema eigentlich durch sein sollte, muß ich doch noch meinen Senf zu Andrés Brief geben. Ich habe schon mal zu diesem Thema geschrieben, trotz nachfolgender Behauptungen habe ich die Bibel sehr wohl verstanden. Mein Wissen um sie geht sogar so weit, daß ich Gläubige in arge Bedrängnis bringen kann; Andrés Wissen hingegen ist deutlich größer, bewunderungswürdig, nur leider ist er nicht in der Lage, „2 + 2 zu addieren".

Die Magieformel, die wohl jeder kennt, ist „Hokuspokus", sie leitet sich aus dem Unverständnis der einfachen Bevölkerung im Mittelalter für den Zauber der Priester ab, den diese beim Abendmahl vollführen. „Hoc est meus corpus ...„ heißt es da in Lateinisch: „Dies ist mein Leib ...".

Ist es denn nicht auch Magie, was Jesus anwandte? „Nein, es sind Zeichen Gottes!" ist die Antwort, die man erhält. Dabei kommen mir die Anhänger verschiedener Glaubensrichtungen wie kleine Kinder vor: „Meine Magie ist göttliches Wirken, deine ist böse Magie!" – „Nein, umgekehrt!" – „Nein, ich habe es zuerst gesagt!" etc. Was tut denn der Christliche Glaube anderes, als nach Omen Ausschau zu halten (Ankunft des Satans, Wiederkehr Jesu) und mit Toten zu reden (Gebete an Maria & Heilige – wenn die nicht tot sind, warum dann die anderen?).

Kommen wir aber nun zum Haupt(-aneck-)punkt: Wahrsagen!

Sagte Jesus Petrus nicht wahr, daß er ihn bevor der Hahn kräht dreimal verleugnen wird? Ach ja, ich vergaß, Jesus prophezeite Petrus, ...; man gebe dem Kind einen anderen Namen und schon dürfen es die Guten.

Aber immerhin habe ich herausgefunden wie man echte Propheten von falschen unterscheidet (5. Moses Kap. 18, 22): Wenn ihre Worte in Erfüllung gehen, dann waren ihre Worte von Gott eingegeben; also ist jeder Wahrsager, wenn er richtig rät, ein Prophet, also gibt es kein Wahrsagen, nur Prophezeien oder Spinnen.

Das brachte mich zu der Erkenntnis, daß Johannes (der mit den Offenbarungen) ein falscher Prophet ist, sagte er doch 1000 Jahre nach Babylons Untergang Gottes Himmelreich auf Erden (wahrscheinlich ohne Computerspiele) voraus, da Babylon seit 2000 Jahren nicht mehr existiert, hat die ASM wohl doch noch eine rosige Zukunft vor sich, oder es könnte jeden Augenblick vorbei sein (hoffen wir ersteres!).

Ich soll das nicht so genau nehmen? Aber warum dann alles andere aus dem Buch, das Menschen geschrieben haben – oder weiß Gott auch nicht so genau, wie alles ablief, so daß er 2 verschiedene Weihnachtsgeschichten (Lukas Kap. 2; Matthäus Kap. 1, 18) „inspiriert" hat?

Aber in einem gebe ich André und dem Papst recht: In einer Welt, in der der Papst in übervölkerten Dritte-Welt-Ländern die Benutzung von Verhütungsmitteln verbietet, ebenso die Benutzung von Kondomen in Aids-belasteten Familien, in solch einer Welt ist der Anti-Christ am „werkeln" – jeden Tag im Vatikan und an ähnlichen Orten.

Ein unnützer Brief und dann auch noch zu spät.

Ach ja, es gibt da noch einen anderen Daniel, vielleicht gesellt sich zu uns, und zur vollkommenen Verwirrung noch ein Dritter und ein Vierter.

Daniel

(Anm. d. Red.: Ok, und damit wollen wir dieses Thema auch so allmählich wieder in die Versenkung schieben...)

„Oratora et labora?"

Ich schreibe Euch, weil ich Euch einiges zu sagen habe (ja, ich!) Also:

1. Herzlichen Glücksstrumpf zum neuen Outfit der ASM (?!).
2. Das neue Inhaltsverzeichnis ist auch gelungen (Jubel!!).
3. Die Piktogramme sehen ebenfalls recht nett aus (besser als die alten (Joke!)).
4. Bitte schreibt die Spielnamen im Secret Service wieder fett! Mit der neuen Schriftart (ORATOR) hat man keinen Überblick mehr (Häh?) und übersieht einige Tips (Groll!)
5. Warum verschickt Ihr die ASM (Abo) immer so spät? Ich finde es gemein, wenn es die ASM am Kiosk gegenüber (!) schon zu kaufen gibt, ich aber noch ein paar Tage warten muß, bis sie endlich bei mir eintrudelt (Grumbel!). Die letzte (10/90) kam erst am Dienstag (02.10) bei mir an (Gruff!). Da lob' ich mir die Pünktlichkeit der Vis Ludus (Grins).
6. Achtung! An ALLE Feedback-Leser und Briefe-Schreiber: Ich habe es satt, immer Euer Geschwafel über die alten, ausgefallenen, langweiligen Themen wie z.B. Raubkopierer (viel zu teure Spiele!) oder ST gegen AMIGA (...) zu lesen. Es wäre doch viel besser, wenn man über interessantere Themen wie z.B. UFOs schreiben würde (YEAHHH!!!). Na, wie wär's denn damit? (!!!)

(...)

(Verzeiht, daß ich Euch geschrieben habe, aber ich wollte halt auch mal meinen Ketchup dazugeben...)

Big Chief

(Anm. d. Red.: Zu 5.) Siehe 'Die Post-Story' in dieser Ausgabe! 6.) UFOs wären schon eine grelle Sache; wie wär's dazu noch mit Kleintierzucht, Algorithmik und Tiefseetauchen?)

Weiter geht's auf der nächsten Seite!

Das Größte Problem mit unserem Leben

„Shizos, Sharks, Lamer & Loser“

(...) Ich möchte jetzt mal einen Rundumschlag landen und zwar gegen alle Schizos, Sharks, Lamer, Loser und sonstigen Freaks im Feedback.

1. Arme Schüler – Dummes Gerede, war auch einer, bin jetzt armer Student, aber seit ich den Amiga habe (2 Monate) konnte ich mir 14 Originalgames leisten. Tip an arme Schüler: Schaut in den Wühltischen der Kaufhäuser nach, kauft Usedware (vorher testen) und/oder macht einen kleinen Aushilfsjob. Und wem das immer noch nicht paßt, der sollte das Maul halten und selber programmieren.

2. Raubkopien – Leidiges Thema, muß aber sein. Die meisten Swapper kopieren nicht zum Eigenbedarf, sondern nur um zu protzen, wie z.B. ACROPOLE, dieser Loser, der nie lernt. Schlimmer noch, es gibt sogar ganz „gewitzte“, die verlangen für eine Raubkopie Geld, so von 2-10 DM. Betrügerei, Geldmacherei, das sind in meinen Augen Schweine (sorry, Gefühlsausbruch), denen gönne ich es aufzufliegen. Wozu überhaupt Raubkopien? Ich hab' keine. Mir kommt auch keine ins Haus. An meinen Computer lasse ich nur Orginale und PD (Ähnlichkeit mit einem Werbespruch ist rein zufällig).

3. Okkultismus – No comment! Doch einer – absoluter Quatsch.

4. A-MAN OF TROPIC – Danke liebe, liebe Red., daß Ihr mir auf diesen (hoffentlich) Witz die Chance gebt, einen Kommentar zu geben. Nun, A-MAN, dieser Lamer, der Dir Disks mit Uralt-Stuff, Geld, etc. geschickt hat, ist fürwahr ein Loser. Der Arme ist nämlich, wie du selbst bestätigt hast, Disks und Geld los. Und warum? Weil er dir alte Sachen geschickt hat. Recht zweifelhafte Erziehungsmethode. Ich möchte eines klarstellen, ich bin kein solcher Lamer, der Dich kritisiert. Ich handle nicht mit Raubkopien und schon gar nicht mit kriminellen Subjekten wie Dir, da Du nämlich Raubkopien verkaufst und dazu einen „Lamer“ um sein Geld betrogen hast. Ich find einfach Deine Einstellung zum Kotzen. Du bist hier der Lamer und ein Loser dazu. (...)

5. ASM – Auch hierzu einen comment, aber keinen Schlag, denn ich find' die ASM (...) Einziger Kritikpunkt: Kleinanzeigen, da schwirrt zuviel Müll rum (arme Schüler, Lamer, etc.). Konsolen – drinbleiben. Ist auch für einen Nichtkonsolenbesitzer interessant. Die ASM-Red. – Seit den Fotos aus ASM 10/90 bin ich verliebt (grins). Warum vermißt Ihr Martina, Ihr habt doch Sandra. Sandra, Deine tollen Augen werden nur noch durch Mannis glasige Glubscherln übertroffen.

Macht weiter so, keep the standard high, ein treuer (!) Leser und Compi-Freak.

Markus „Lord Luxor“ Haupt

(Anm. d. Red.: Und ich dachte schon, ich bekomm' einen Antrag. Das mit Sandra müßt Ihr nun wirklich nicht übertreiben.)

„Wundersame Wandlungen“

Irgendwie habe ich in der letzten Zeit eine wundersame Wandlung hinter mir. Es geht um einen Umstieg vom Amiga auf die Konsole; in meinem Fall das Mega-Drive. Als ich zum ersten Mal das Mega-Drive sah, wurde mir sofort klar, daß das die Zukunft ist. Ich richte diesen Brief nicht nur an alle Leser, sondern auch an sämtliche Softwarefirmen, welche sich mit dem Amiga beschäftigen!!!

Kurz gesagt: Ich habe meinen Amiga verkauft (mit sämtlichen Raubkopien/Originalen etc.) und habe mir eine Konsole gekauft. Der Grund ist der: Auf dem Amiga wird täglich so viel Schrott programmiert, daß ich schon seit 1/2 Jahr kein Programm mehr gefunden habe, welches mich interessiert. Auf dem Mega-Drive kann ich mir fast jede Cartridge zulegen, ohne Bedenken zu haben, Mist gekauft zu haben. Ich weiß zwar nicht woran das liegen könnte, daß die Mega-Drive-Spiele alle Arcade-Qualität haben, aber ich glaube, die Japaner sind sich ihrer Aufgabe besser bewußt als alle anderen. Zwar muß ich pro Spiel ca 80-120 SFr. hinlegen, doch das ist allemal besser als 20 Fr. für 10 Raubkopien voll mit Schrott! Raubkopien ade, welcome Original-Soft! Bei uns ist zwar das Software-Schutz-Gesetz noch nicht in Kraft, aber trotzdem!

Ich kann nur alle qualitätsbewußten Spieler auffordern, sich das einmal zu überlegen! (...)

Sascha Böhme

„Allgemeines Interesse?“

Ich habe ein Problem von sicherlich allgemeinem Interesse: Ich habe mir vor einigen Tagen „Quarth“ für den „Game Boy“ gekauft, mußte allerdings mit Schrecken feststellen, daß die Anleitung vollständig in Japanisch verfaßt war. So weiß ich nun leider wenig über den „tiefen Sinn“ des Spiels, noch weniger weiß ich allerdings über die versprochenen Extras!

Wie wär's, wenn Ihr mal ein paar Tips oder gar eine „Kurzanleitung“ abdruckt?

Ansonsten das obligate (...).

Gerrit Schäfflein

(Anm. d. Red.: Na schön, aber das wird hier nicht einreisen. Es geht darum, mit seinem Ballermann die von oben kommenden Gebilde zu Rechtecken zu vervollständigen. Simpel, nicht?)

„I'm sorry, I made a ...“

Das ist nun schon das zweite Mal, daß ich einen schrecklichen Fehler begehe (in der Hoffnung keinen schrecklichen Fehler zu begehen), denn als ich das erste Mal in der Hoffnung keinen schrecklichen Fehler zu begehen, (...) (Zlorfik!). 80 Pfennig + Briefpapier + Briefumschlag waren im ... (je nach Bildungsgrad bitte einsetzen).

Also nun zum Grund meines Briefes (...). Es geht wieder um (...) Raubkopien (Würg!!!). Aber was ich dazu zu sagen hab', is' gar nicht so langweilig (...), aber ich werd's trotzdem kurz fassen. Also, neulich war ich in einem Kaufhaus, dessen Namen ich hier nicht nennen will (...). Also, ich war da nun und wollte mir ein Spiel kaufen, das die natürlich nicht hatten (Saftladen!). Na, jedenfalls stand da ein wunderschöner Amiga 500, etwas versteckt in einer Ecke, daneben war ein kleiner Stapel Disketten. Und da mich dieser überaus freundliche Computer aufforderte, eine solche in das Laufwerk einzuführen, schob ich eine der 3 1/2er in die Floppy. Nach einigen Sekunden erschien ein wunderschönes Intro: „Interceptor, cracked by....“. Raubkopien in einer Computerabteilung, wunderbar!!! Und genau dort hat sich ein Freund von mir das Spiel Legend of Faerghail gekauft, das aber auf seinem Amiga nicht funktioniert hat. Also zurück und das Game um-

tauschen. Nachdem er es einem der total unqualifizierten Verkäufer gab, fragte selbiger:
„Wo ist die Originalverpackung?“
„Das ist die Originalverpackung!“
„Ist es eben nicht, wo ist die Klarsichtfolie?“
„Was wollen Sie mit der Klarsichtfolie?“
„Da klebt das Etikett mit dem Preis drauf.“
„Hab' ich weggeschmissen.“
„Tut mir leid, dann mußte Dein Spiel behalten.“
Ist das normal, daß die Leute beim Umtausch die Klarsichtfolie verlangen, in die die Verpakkungen eingeschweißt sind??? Das ist doch Quatsch, welcher halbwegs intelligente Mensch hebt denn diesen Müll auf??? Ach ja, nochmal zurück zu den Raubkopien in besagtem Kaufhaus. Die Verkäufer merken es noch nicht mal, wenn jemand sein X-COPY mitbringt, und sich ein paar von den Disketten, die da rumliegen kopiert. Ihr könnt ja mal diesen Gravenreuth anschreiben, was der dazu meint...
Ach ja, wo wir schon beim Thema Copyright sind, wenn ich zu Hause ein Spiel create und es dann per Anzeige in eurer Zeitschrift verkaufe, habe ich dann das Copyright? Macht der Käufer des Games sich strafbar, wenn er es weiterkopiert? Oder wie? Oder was? und... überhaupt...

Jetzt mal was anderes: Eure neue Benutzeroberfläche ist (...). Da soll mal einer sagen, Manni wäre häßlich. Die anderen sind auch nicht schöner. Am besten sieht jedenfalls der Hund aus (...). Torsten Oppermann scheint bei euch sehr zufrieden zu sein, so wie der guckt auf dem Bild...

(...) Es gibt die ASM ja auch in England, soweit ich weiß, da ist sie bestimmt nicht von Tronic-Verlag, oder doch? Wird die deutsche ins englische übersetzt, oder haben die beiden Zeitschriften außer dem Namen nichts gemeinsam? Und was ist mit dem Titelbild und den einzelnen Tests, könnte es sein, daß die eine ASM ein Spiel als Hit kürt, und die andere selbiges zum Flop erklärt? (...) Das will ich auch wissen. Aber ein bißchen ausführlich, wenn ich bitten darf! So, jetzt reicht's mit der Schreiberei. In der Hoffnung (...).

Der große böse Wolf!

(Anm. d. Red.: Raubkopien: Das hat man ja schon öfters gehört. Wie wär's wenn Du mal den zuständigen Verkäufer darauf ansprichst? Es war sicherlich nur ein Versehen, oder die Disketten sind von irgendeinem Kunden mutwillig (vielleicht, weil man ihm ein Programm nicht umgetauscht hat...) dorthin gelegt worden. Ändert das aber etwas an der Lage?
Umtausch: Mit der Umtauschmoral ist das so eine Sache. Am besten läßt man sich ein Programm beim Kauf auf einem mit Sicherheit virenfreien Rechner vorführen. Wenn trotzdem mal die Welt untergeht und man im Kaufhaus 'gut beraten' wird: Hersteller mit Bitte um Ersatz anschreiben.
Copyright: Das Copyright liegt automatisch bei Dir – vorausgesetzt, Du hast es zu 100% selbst gemacht, und nicht irgendwo ein paar Sachen 'geliehen'.
England: B-A-U-Stelle? Das wüßten wir aber...)

„Lamer, wehrt Euch“

Ich hoffe, ich lese diesen Brief in der nächsten ASM, sonst wird meine göttliche (die Christen mögen mir verzeihen) Macht Manfred in eine engl. Bulldogge und China in Manfred verwandeln. Und das wollen wir ja alle nicht. Nicht?

(...)

So, nun zu dem eigentlichen Grund meines Schreibens. Er liegt auf Seite 21 der ASM 10/90. Dort schreibt ein A-MAN von Lamern und Losern. Ich bin der Meinung, daß es gar nicht verwunderlich ist, solche Anzeigen zu lesen. Es ist die letzte Möglichkeit von „Lamern“ sich zu wehren.

Man sollte mindestens so fair sein, die Disks zurückzuschikken. Wenn Du nicht mehr mit den Typen tauschen willst, dann schreib es ihnen!

Außerdem frage ich mich, warum Du jemanden zum Lamer abstufst. Gib den Leuten doch mal 'ne Chance. Jeder fängt ja mal klein an.

(...)

DM of ASTRA

UNREAL

GREAT COMPETITION

GEWINNE:

1. Ein starker Videorecord
2. 10 Spiele v UBI (Ami ST)
3. 5 Spiele n UBI (S Amiga)

Beantworte die folgenden Fragen, wenn Du dabeisein willst:

1. Wie heißt das UNREAL-Programmier-Team?
2. Heißt das Mädchen im Spiel ☐ Isolde ☐ Isabelle ☐ Elvira?
3. Weißt Du drei neue UBI-Games, die noch vor Weihnachten erscheinen?

Postkarte einsenden an: Tronic-Verlag, ASM-Redaktion, Kennwort UBI, Postfach 870, 3440 Eschwege. Einsendeschluß: 13. 12. 90. Unbedingt System und gewünschte Titel angeben!

UBI SOFT

Entertainment Software

I shot the Sheriff . . .

BILLY THE KID

System: IBM-PC (AdLib- und Roland-Sound), **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** Ocean, England.

So ein bißchen nach *Sierra* sieht das Action-Adventure von OCEAN doch aus. Da kann einer sagen, was er will. BILLY THE KID, Held einiger S/W-Holly-Streifen der „Schwarzen Ära", ist neben Jesse James ein historisch belegter Michael Kohlhaas der Vereinigten Staaten. Wie Billy zum schießwütigen, mordenden und raubenden Gangster wurde, verschweigt Ocean. Hier geht's gleich rein ins Game, dessen Grafiken, vor allem die der Backgrounds, sehr gut ausgefallen sind. Aber, wie gesagt, so manch' rauchender Trocadero in der Bahnhofsstraße zu Santa Fe sieht halt 'nen bißchen nach *Sierra* aus.

Wie dem auch sei, Billy muß sich seine Gang zusammensuchen, damit seine bescheiden gefüllte Börse endlich wieder pralleren Zeiten entgegensieht. Alles beginnt in Lincoln County auf der Tunstall Ranch. Mr. Tunstall und der unermüdliche Jäger, Sheriff Garret, halten einen Plausch zum Thema Billy the Kid...

Billy kann sich eine Übersichtskarte anschauen und entscheiden, wo er sein Unwesen treiben möchte. Bank- und Zugüberfälle sind nur möglich, wenn er ein paar Männer angeheuert hat. Zu diesem Zweck kann er über ein Option-Menü mit den verschiedensten Charakteren sprechen. Infos erhält er entweder „umsonst" oder bei Barzahlung von $25. Ähnlich mancher *Cinemaware*-Games kann Billy im Multiple-Choice-Verfahren kommunizieren. Beeinflussungen in Form von Gewaltandrohung nützt zu Beginn des Games noch nichts. Billy muß erst seine ersten Meriten verdient und an „Ansehen" gewonnen haben. Reputation ist eben die halbe Miete...

So gehen wir zunächt einmal in den Saloon, lungern dort rum, schauen uns die Dancing-Show der Girls an und lauschen dem Sound des Pianisten. Eine der Mädchen wird „befragt", bietet ihre Dienste für weitere $ 25 an – und so gehen wir nach oben. Zur Verwunderung stellt Billy fest, daß er ein Girl als Bonus-Zugabe erhält...

Billy macht's momentan noch alleine. Doch das ändert sich bald. Er geht als nächstes ins Reservat, um indianische Hilfe zu erbitten. Am „Bitter Lake" wird er von der Police gestellt, kann sich aber die Jungs vom Halse halten. Nach dem Shoot-out rekrutiert er die ersten Männer in den Straßen von Santa Fe und überfällt Züge, die er in der Nähe von El Paso bremst. Vom Doc erfährt er später, wo sich der Rest der Gang aufhält... ■

Manfred Kleimann

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

ORIGIN auch in der Luft ein As!

WING COMMANDER

System: IBM-PC (getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 140 Mark, **Hersteller:** Origin, USA, **Muster von:** Origin, **Besonderheit:** In Deutschland noch nicht erhältlich; von unserem Korrespondenten Paul Rigby vor Ort getestet.

WING COMMANDER ist das neueste Produkt des Hauses ORIGIN, das sich mit der *Ultima*-Reihe einen Namen gemacht hat. Nun kommt mal was anderes...

Die Vorgeschichte liest sich folgendermaßen: In ferner Zukunft trifft das Forschungsschiff IASON auf ein Raumschiff unbekannter Herkunft. Der Captain sendet die übliche Grußbotschaft über Hyperkom und wartet. Das fremde Schiff antwortet nach 22 langen Minuten. Aber nicht per Funk sondern mit sämtlichen an Bord befindlichen Waffen. Von dem Forschungsraumer bleibt nur ein sich schnell verflüchtigender Gasball im interstellaren Raum übrig: der Krieg mit dem Planeten Kilrah hat begonnen...

Mit einem bloßen Space Combat Simulator wie beispielsweise *Star Wars* hat Wing Commander nichts zu tun. „Interaktives Movie" wäre wohl die bessere Bezeichnung für dieses Game.

Als kleiner Lieutenant beginnend, arbeitet man sich nach und nach durch verschiedene Schwadronen nach oben. Natürlich werden auch die Kampfgleiter bei entsprechender Beförderung immer besser. Die zahlreichen Missionen unterteilen sich in fünf verschiedene Typen: Verteidigung, Eskorte, Störmanöver, Patrouille und Überfall.

Vor jeder neuen Mission wird der Auftrag exakt dargelegt. So finden sich eine Karte, Orientierungspunkte und spezielle Instruktionen wie beispielsweise die Warnung vor Asteroiden oder Minenfeldern. Zu den Szenarien zählen u.a. in einem Hinterhalt einem feindlichen Raumer aufzulauern, normale Patrouillenflüge, die Eskortierung eines Handelsraumers usw..

Auf dem Weg zum Einsatzort kommt der Pilot realistischerweise durch Raumabschnitte, in denen nicht viel passiert. Ungeduldige, die auf diesen Wirklichkeitsfaktor verzichten möchten, aktivieren ganz einfach den Autopiloten. Dann schaltet der Rechner auf Außenansicht und zeigt eine soft scrollende Flugsequenz des eigenen Fighters. Am Zielort erscheint automatisch wieder das Cockpit und es geht zur Sache.

Außenansicht, Innenansicht und Missile View sind genauso obligatorisch wie die diversen Waffensysteme in Form von Lasern und zahlreichen Raketentypen.

Ein wichtiger Punkt des Games ist, daß der Player nicht nur für sich selbst, sondern für ein ganzes Bord-Team verantwortlich zeichnet. Über eine Kommunikationsoption steht er ständig mit den einzelnen Abteilungen (Navigation, Maschinenraum etc.) in Verbindung, muß Infos einholen und Befehle erteilen. Natürlich gibt es unter der Crew auch echte Loser, die Befehle einfach ignorieren oder generell aufsässig sind, was die Mission nicht gerade erleichtert.

Zwischen den Einsätzen kann der Spielstand gesaved, mit Leuten in der Bar geredet oder auch ein Spiel im Spiel gespielt werden. Bei letzterem handelt es sich um oben genannte Flugsequenz, die zu einem Action-Game umgestaltet wurde. Diese Option sollte gelegentlich angewählt werden, denn es kann passieren, daß sich ein Crew-Mitglied in der High-Score-Liste vor dem eigenen Rang plaziert hat!

Wing Commander kommt mit einem umfangreichen Handbuch und auf drei High-Density-Disks (oder 11 Standard-Disketten!). Dieses voluminöse Game nutzt jeden Bit der 640K des PC aus.

Alle Soundkarten werden unterstützt, wobei nicht nur die abwechslungsreiche Musik sondern auch sämtliche Soundeffekte über die Karte laufen.

Mittlerweile ist auch schon eine Scenery-Disk erhältlich, die weitere zwölf Missionen umfaßt plus neuer Grafiken (hauptsächlich Feindschiffe).

Die professionelle Art, in der Wing Commander produziert wurde, die Tiefe des Gameplays, die cinematischen Effekte und superb animierte Sequenzen machen dieses Game zu einem Anwärter für „Das Spiel des Jahres". ■

Paul Rigby/Cruiser

BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,–

TOP TEN BOMICO

	Titel	Genre	Systeme
1	INVEST	Handelssimulation	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
2	SIM CITY	Stadtsimulation	C-64 D, Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
3	TRANSWORLD	Wirtschaftssimulation	C-64 D, Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
4	EMLYN HUGHES INT. SOCCER	Sport	C64 D, C64 K, Atari ST, Amiga
5	LOOPZ	Arcade Geschicklichkeit	C-64 D, C-64 K, Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
6	F-29 RETALIATOR	Flugsimulation	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
7	LORDS OF DOOM	Adventure	C-64 D, Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
8	WELLTRIS	Arcade-Geschicklichkeit	PC 3,5/5,25, Amiga
9	BATTLE COMMAND	Arcade-Strategie	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
10	GREMLINS II	Arcade-Geschicklichkeit	Atari ST, Amiga

SO GEHT'S:

- **Tippe die Plätze 1–3 der Bomico Hitliste vom nächsten Monat**

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir 7 x DM 100,– und 14 x DM 50,– Monat für Monat in den nächsten 10 Ausgaben

Gleich losschicken! Postkarte: Bomico GmbH Am Südpark 12 6092 Kelster-bach

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)

FEEL THE POWER...

S.T.U.N. RUNNER

Ein groß (*STUN*)-artiges Coin-up ist zu einem groß (*Stun*)-artigen Computerspiel geworden!

Nehmen Sie das Steuer in die Hand, und betreten Sie die futuristische Welt von S.T.U.N. Runner. Gehen Sie auf die Zeitreise ins 21. Jahrhundert, wo Sie nervenzerreißende Rennen bei 1500 kmh erleben.

Das Netzwerk des S.T.U.N. Tunnels läßt Sie nur noch staunen: wie beim Bobfahren erreichen Sie die Höchstgeschwindigkeit am äußeren Rand der Tunnelwände. Natürlich dürfen Sie nicht mit feindlichen Fahrzeugen zusammenstoßen, dafür müssen Sie aber die Antriebsbeläge im Tunnel treffen: diese katapultieren Sie auf wahre Hypergeschwindigkeiten – eine Raserei, die Ihr Fahrzeug unsichtbar macht.

Wenn Sie die verschiedenen Challenge Screens im S.T.U.N. – Netzwerk überstanden haben, kommen Sie am Ende des Spiels zur "Ultimate Challenge" – ein Rennen, bei dem Sie nicht nur gleichwertige Gegner, sondern auch unverhoffte Überraschungen erwarten.

Spür die Kraft!

Erhältlich für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) Spectrum +3, Spectrum 48/128

Programmed by: The Kremlin

Veröffentlich von Domark Software Ltd. Vertrieb: BOMICO, Elbinger Strasse, 6000 Frankfurt M/90 Tel: (06107) 76060

Dt. Übersetzung © BOMICO

IBM PC (EGA) Bildschirm Fotos

BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER **SERVICELINE**

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

DOMARK

TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions

HITLINE

Hier ist sie – unsere neue Chartseite! Wir haben ein wenig reduziert. Geht schneller bei der Auswertung. Allerdings vertrauen wir immer noch der „Quotenregelung“ 2/3 Leserwünsche; 1/3 Verkaufszahlen laut Hersteller, Einzelhändler bzw. Distributor. Und hier sind sie, die beliebtesten Titel des Monats:

DEZEMBER

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Titel	Systeme	Hersteller
1	2	Invest	Amiga/ST/PC	Starbyte
2	1	Legend of Faerghail	Amiga/ST/PC	ReLine
3	3	Klax	C-64/CPC/Spectrum/Amiga/PC/ST/Konsolen	Domark
4	4	Sim City	PC/C-64/Amiga/ST/Mac	Infogrames
5	–	Indianapolis 500	Amiga/PC	Electronic Arts
6	–	Operation Stealth	Amiga/ST	Delphine/U.S. Gold
7	–	Transworld	PC/Amiga/ST	Starbyte
8	9	Damocles	Amiga/ST	Novagen
9	7	Kick-Off II (World Cup Edition)	Amiga/ST/C-64	Anco
10	10	Lost Patrol	Amiga/ST	Ocean
11	12	F-29 Retaliator	Amiga/ST	Ocean
12	14	Indiana Jones (Adv.)	PC/Amiga/ST	Lucasfilm/R.A.
13	–	Lords of Doom	Amiga/ST/PC/C-64	Starbyte
14	17	Silent Service II	PC	MicroProse
15	–	Wild West World	Amiga/ST/PC	Software 2000
16	–	Cadaver	Amiga/ST/PC	Image Works
17	19	Welltris	PC/Amiga/ST	Infogrames
18	–	Plotting	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Ocean
19	–	F-19 Stealth Fighter	Amiga/ST/IBM	MicroProse
20	–	Puzznic	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Ocean

Top Five PC

1 Silent Service II	MicroProse
2 Invest	Starbyte
3 Sim City	Infogrames
4 Transworld	Starbyte
5 Legend of Faerghail	ReLine

Top Five C-64

1 Klax	Domark
2 Sim City	Infogrames
3 Kick-Off II	Anco
4 Pirates!	MicroProse
5 Plotting	Ocean

Nach Uni-Abschluß in Rechtswissenschaften arbeitete Tony bei seinem Vater in der Gummi- und Plastik-Indistrie; später dann Wechsel zur Gasgesellschaft. Nun ist er fast drei Jahre bei Ocean. Seine Hobbies: U.a. aktiv bei Squash und Fußball. Tony ist fanatischer Anhänger von Preston North End F.C. (3. englische Division). Hier nun Tony's Ocean- und private TOP TENs:

OCEAN TOP TEN
1.) F-29
2.) Lost Patrol
3.) Sim Earth
4.) Pang
5.) Puzznic
6.) S.C.I.
7.) Toki
8.) Battle Command
9.) Total Recall
10.) Epic

TONY's TOP TEN
1.) Co... (xxx indi.)
2.) Bomb Jack
3.) Jet Set Willy
4.) North & South
5.) Be... (xxx indi.)
6.) MicroProse Soccer
7.) Tetris
8.) Hostages
9.) Beach Volley
10.) Wizball

Top Five Amiga

1 Indianapolis 500	Electronic Arts
2 Operation Stealth	US Gold
3 Invest	Starbyte
4 Damocles	Novagen
5 Klax	Domark

Top Five ST

1 Invest	Starbyte
2 Legend of Faerghail	ReLine
3 Operation Stealth	US Gold
4 Klax	Domark
5 Transworld	Starbyte

Das Foto verrät's: Seit '86 krampfhaft dabei. Dr. vid. eo. Weizenkeim beim Aufbau des ASM-Fernsehstudios. Aufgespürt von Cruiser in der Geschlossenen!

CREDITS

Wir danken allen Einsendern für die Mithilfe bei der Zusammenstellung der neuen „ASM-HITLINE“. Die Redaktion weist darauf hin, daß künftig alle Einsender automatisch an der Schnippelchen-Aktion teilnehmen.
Des weiteren einen herzlichen Gruß an folgende deutsche Firmen:
Bomico, Frankfurt/Kelsterbach
Leisuresoft, Bergkamen-Rünthe
Rushware, Kaarst
United Software, Rietberg

„Der Papagei ist tot!“

MONTY PYTHON

System: Amiga, Atari ST, IBM PC (alles getestet), C-64, Amstrad CPC, Spectrum, **Preis:** PC ca. 85 Mark; Amiga/ST ca. 75 Mark; 8bit ca. 50 Mark (Disk), ca. 40 Mark (Kass.), **Hersteller:** Virgin Games, London, **Muster von:** Virgin.

Wenn man überhaupt eine schauspielerische Leistung als mindestens ebenso intelligent wie bescheuert bezeichnen kann, dann wird selbige unzweifelhaft von der englischen Truppe *Monty Python* erbracht. Schon seit Jahren sorgen die Akteure um John Cleese mit ihrem makaber-bizarren, hintergründig-schrillen Humor dafür, daß nicht nur auf der Grünen Insel kein Auge trocken bleibt. Nun hat sich VIRGIN GAMES darangewagt, einige der Sketche zu versoften, die im britischen TV in der Reihe *Monty Python's Flying Circus* erschienen sind. Ein schwieriges Unterfangen allemal - schauen wir mal, was Virgin mit MONTY PYTHON auf die Beine gebracht hat.

Wie Ihr schon dem Piktogramm (s.o.) entnehmen könnt, handelt es sich bei Monty Python um ein reines Actionprogramm, und zwar um ein Jump 'n' Run der klassischen Machart. Der Held des Geschehens ist eine Comic-Figur im Stile des *Flying-Circus*-Folgen, der sich mal als Mensch, mal als Vogel oder Fisch durchs Leben schlägt. Apropos Leben: Deren gibt es drei, und die sind - wie so oft - schnell ausgehaucht. Ziel des Ganzen ist es, die sechzehn Teile eines Gehirns wiederzufinden und ihrem rechtmäßigen Inhaber, Mr. P. D. Gumby, zurückzubringen.

Klingt die Story noch ganz originell und witzig, so hat das Geschehen leider nicht mehr viel mit dem Esprit der *Monty-Python*-Streifen zu tun. Die Handlung beschränkt sich auf das Einsammeln von eßbaren Gegenständen, um die Energie aufzufrischen, auf das Zusammentragen der Gehirnteile und auf Ballern ohne Ende. Wenn auch Monty-typische Elemente, wie etwa die unvermeidlichen „sixteen tons“, nicht fehlen, so hat es Virgin doch leider nicht fertiggebracht, sich selbst dem Niveau der Gleese & Co. anzupassen. Allein damit, daß man sich hier und da eine Idee, einen Gag herauspickt und weiterverarbeitet, kann man dem skurrilen Humor der Monty- Python-Crew - Regisseur und Drehbuchautoren inbegriffen - nicht einmal annähernd gerecht werden.

Zum Schluß noch ein paar „technische Details“: Die Grafik erreicht gerade mal durchschnittliche Qualität, die Steuerung hakt und ist - gelinde gesagt- gewöhnungsbedürftig. Davon einmal ganz abgesehen, hätte ich es allemal für besser gehalten, die Lizenz für ein Monty-Python-Adventure zu nutzen als für ein Actionspiel, denn nur so wäre es wohl möglich gewesen, den Witz der Montys auch nur annähernd auf dem Computer rüberzubringen. Fazit also: Wer *Monty Python* nicht mag, wird bessere Actionprogramme für sein Geld bekommen; gerade Fans aber sollten die Finger von dem Spiel lassen, denn sie würden von den CPU-Montys arg enttäuscht sein. ■

Bernd Zimmermann

	Amiga/ST/PC
Grafik	**7/7/7**
Sound	**8/7/6**
Spielablauf	**6/6/6**
Motivation	**5/5/5**
Preis/Leistung	**5/5/5**

BALLERN OHNE LASER

Der Donnervogel auf dem Flug durchs erste Level. Woher kenn' ich das?

DARIUS PLUS

System: PC Engine (Modul), **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** NEC Avenue, **Muster von:** Dynatex, 4755 Holzwickede

Für die Freunde des horizontalen Spielens im Stile von *Nemesis* und Konsorten gab es für die Engine vor einiger Zeit *Super Darius* auf CD-ROM - Nicht-'Laser' guckten in die Röhre. Das hat sich nun geändert, denn DARIUS PLUS ist - bis auf den Sound, der zwangsläufig nicht von CD kommt - eine 1:1-Umsetzung dieses Spiels. Zwangsläufig klingt der Sound nun etwas dünner, ist nicht mit derart ausgefeilten Effekten versehen etc., aber das müssen die Nicht-ROMler so oder so bei jedem Game in Kauf nehmen. Ist zwar nicht berauschend, kann man sich aber mal ansehen! ■ *uli*

Grafik	**8**
Sound	**8**
Spielablauf	**6**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**

Darauf sind Sie nicht vorbereitet

CRIME TIME

Diese Nacht hat ihre eigene Story

Screenshots Atari

AMIGA
ATARI ST

IBM/PC
C 64

Sie wachen in einem Loch von Hotel auf und wissen nicht, wie Sie dorthin gekommen sind. Sie wissen nur, daß Sie wohl ziemlich viel getrunken haben müssen, aber Sie können sich an keine Einzelheiten erinnern.

Letzte Nacht ist hier ein Mord geschehen, für den Sie bezahlen sollen. Aber Sie haben es nicht getan. Sie werden es auch beweisen, irgendwie . . . wenn Sie bloß Zeit hätten . . . mehr Zeit . . .

Vertrieb: BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt a. Main 90

STARBYTE

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt: Tel. 06107/76067

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

„Defender of the Faith"

12. JAHRHUNDERT

System: Atari ST (auch monochrom), **empf. VK-Preis:** ca. 25 Mark, **Hersteller:** Softbaer, Aachen, **Muster von:** Dieckmann & Lühring, Friedrichstr. 82, 5100 Aachen. Tel.: (0241) 50 72 59. **Besonderheit:** für 1 bis vier Spieler.

Ein historisches Strategiespiel, ganz im Stile von *„Hanse of the Crown"* erwartet uns bei der SOFTBAER-Produktion DAS 12. JAHRHUNDERT.

Man würde den Autoren sicher Unrecht tun, wenn man dieses wirklich gelungene Produkt in die italienische Ablage würfe, weil man der Auffassung sein könnte, es handle sich um PD. Wär's im „Reich der Öffentlichkeit", so würde sich jeder seine fünf Finger danach ablecken. Deshalb wird's „ordentlich" verkauft, weils ordentlich produziert wurde.

Zur Sache: Wir befinden uns in der Mitte des 12. Jahrhunderts. Die bis dato ganze bekannte Welt liegt uns zu Füßen. Wir treten nun gegen drei weitere Bewerber sowie den unberechenbaren Piraten Orlanda Bandinelli an (können aber auch allein oder zu zweit. . .). Unsere Aufgaben sind vielfältiger Natur: Christianisierung, Islamisierung, Orthodoxierung oder Heidinisierung von bestimmten Ländern oder Großreichen. Das Spiel gilt als gewonnen, wenn mindestens 22 Länder (nach freier Wahl) missioniert oder besetzt wurden oder aber ein Palast der Belagerung anheimfiel.

Über die zahlreichen Menüs ist es uns erlaubt, Armeen zu rekrutieren, diese „auszusenden", mit Feuer & Schwert anderen unseren Glauben aufzuzwingen, Flotten zu bauen, Steuern zu erhöhen u.v.a.m.

Wichtig ist es ebenfalls, daß wir als Herrscher (ich wählte das strategisch hervorragend gelegene England) gut dastehen. Nun sollte man – der Zeit entsprechend – die Gentry und den Klerus nicht verärgern; das gemeine Volk sollte im Zuge des Feudalismus' dagegen etwas höher von Steuern betroffen gemacht werden (so warn's nun mal die alten Fürstenleut').

Nun, auch andere Features – teilweise fiese – müssen wir hinnehmen. Dort, wo die Pest Leute hinrafft, ziehen wir unsere Truppen zurück. Bisweilen ist es auch ratsam, einem allzumächtigen Gegner lieber den Rücken zu zeigen. . .

Das 12. Jahrhundert ist ein brauchbares Game, das ich zum Budget-Preis durchaus empfehlen kann. Da es sehr komplex ist (hält sich vorzüglich an historische Fakten), wäre es denkbar, daß sogar clevere Guys sich die Zähne ausbeißen. Ob Bugs drin sind, weiß ich nich'. Hatte nicht genug Zeit, um **alles** zu checken. ■

Manfred Kleimann

Wertung	
Grafik	**2**
Anleitung	**10**
Spielaufbau	**7**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**

Jetzt wühlen wir mal im Dreck!

M.U.D.S

System: PC (getestet; EGA, VGA, AdLib, Harddisk empfohlen), Amiga (kurz angeschaut), ST **empf. VK-Preis:** ca. 89 DM (16bit), 99 DM (PC), **Hersteller:** Rainbow Arts, **Muster von:** Rainbow Arts.

In der letzten Ausgabe haben wir Euch den RAINBOW-ARTS-Weihnachtsknüller M.U.D.S. schon Preview-mäßig schmackhaft gemacht, und nun haben wir (endlich) eine komplett fertige PC-Fassung erhalten! Okay, here we go!

Vielleicht erinnert Ihr Euch noch, M.U.D.S ist eine Art Weiterentwicklung von *Grand Monster Slam*, also ein total verrücktes Sportspiel, bei dem es allerhand zu lachen gibt.

Ihr spielt einen Trainer, der seine Mannschaft, bestehend aus 13 kaputten Typen (Verbrecher), möglichst erfolgreich durch eine komplette Saison bringen muß. Auf dem Kontinent Ghold (dort spielt sich alles ab) leben jede Menge Wesen, die zu den verschiedensten Rassen gehören: da gibt es z.B. Shiris, Etants, Shemons, Flonks und was-weiß-ich-nicht-alles.

Die Mitglieder eines M.U.D.S-Teams sind aber keinesfalls freiwillig bei der Sache. Vielmehr sind sie dazu verknackt worden. Denn die Gefängnisse des Kontinents sind restlos überfüllt. Deshalb können sich die Knackis aussuchen, ob sie Versuchskaninchen, Steinbrucharbeiter, Tütenkleber oder M.U.D.S-Spieler werden wollen. 99 Prozent der Kaputten entscheiden sich natürlich fürs „MUDSen“, da geht nämlich jede Menge Kohle übern Tisch, und außerdem kann man sogar noch berühmt werden.

Als Trainer hat man die (ehrenvolle) Aufgabe, mit seiner Mannschaft den Ghold-Cup zu gewinnen. Um an diese heiß begehrte Schüssel zu gelangen, müßt Ihr Euch erfolgreich durch den ganzen Kontinent kämpfen und insgesamt 16 gegnerische Teams plattmachen. In jeder Region warten allerdings neue Schwierigkeiten auf Euch. Denn: Jede Region hat ihre speziellen Tücken und Bedingungen.

In jeder Stadt (vier pro Region) stehen Euch jede Menge Managemöglichkeiten zur Verfügung. Ihr könnt in eine Kneipe gehen, um den Gegnern Infos aus der Nase zu ziehen, oder einen Kredit aufnehmen, neue Spieler anheuern und vieles mehr. Bei der Wahl des Hotel solltet Ihr aber äußerst sorgfälltig vorgehen. Quartiert Ihr Eure Spieler nämlich in eine abgefuckte Absteige ein, so streiken sie, bzw. ihre Moral sinkt ganz heftig. Das Hilton muß es natürlich auch nicht sein, gell?

Schließlich und endlich geht's dann ans Eingemachte. Das Match kann beginnen. Auf einem 576 mal 320 Gholdfoots großen Spielfeld stehen sich zwei Teams gegenüber. An den beiden Längsenden befindet sich ein Wassergraben (mit Hai). Dahinter steht ein Eimer, in den Ihr den Flonk schmeißen müßt. Der Flonk (ein kleiner Flugdrachen) spielt nämlich den Ball. Regeln gibt es eigentlich keine. Ihr müßt nur – mittels Stick oder Keyboard – irgendwie den Flonk in den Pott kriegen. Dabei kann es schon mal zu Ausschreitungen mit den Gegnern kommen. Kräftig zuhauen und am besten nicht vom Shiri erwischt werden, ist das Beste, was Ihr dann machen könnt. Gewonnen hat die Manschaft, die zuerst sieben Floppts (Tore) erzielt hat.

Während des Spielens geht's teilweise ganz schön heiter zu. Da haut jeder jeden um, und kein unfaires Mittel ist zu schade, um die gegnerischen Spieler außer Gefecht zu setzen. Am meisten Spaß macht mir das Ganze zu zweit. Da kann man seinen Kumpel endlich mal so richtig umhauen. Paßt aber auf, daß das der Shiri nicht sieht. Sonst werdet Ihr in nullkommanichts in einen Eisblock verwandelt!

Rainbow Arts hat mit M.U.D.S ein hammerhartes, aber affenstarkes, total verrücktes Sportspiel herausgebracht, das sich jeder Freak zumindest einmal ansehen sollte. Für anschließende Lachanfälle übernehmen wir aber keinerlei Garantie. Wie heißt's doch gleich: User haften für ihre Lacher. Den Stern der Sterne hat sich M.U.D.S auf jeden Fall verdient. Nicht nur wegen des hervorragenden Gameplays, selbst an der Grafik (superbe Animation) und am Sound (Digisound über PC-Speaker) gibt's nichts auszusetzten.

Im Gegenteil, letzterer gehört zum Besten, was ich je auf dem PC (Speaker) gehört habe. ■

top

Grafik/Animation	**10**
Sound	**10**
Spielablauf	**10**
Spaß/Spannung	**10**
Preis/Leistung	**10**

Wenn das Wasser knapp wird

FLIP-IT & MAGNOSE

System: Atari ST, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Image Works, London, **Muster von:** Mediencenter, 5860 Iserlohn; Wial, 8038 Gröbenzell.

FLIP-IT & MAGNOSE heißen die beiden Hauptdarsteller des gleichnamigen neuen Spiels von IMAGE WORKS. Die beiden sind in streng geheimer Mission unterwegs vom Mars zur Erde. Auf dem Roten Planeten nämlich wird das Wasser knapp, und so sollen die beiden neue Wasservorräte von der Erde zu ihrem Heimatplaneten befördern.

Das Spiel kann allein oder von zwei Partnern simultan in Angriff genommen werden. Der Bildschirm ist in der Mitte gesplittet; links agiert Flip-it, rechts Magnose. Dennoch aber gibt es Querverbindungen, so daß hin und wieder beide Spielfiguren in einem Window zu entdecken sind. Ziel ist es, in einem Rennen gegen die Zeit die Wasservorräte zusammenzutragen, um zum Abschluß eines jeden Levels zum Ausgangspunkt desselben zurückzukehren und in den nächsten Durchgang zu starten. Wasser kann gewonnen werden aus allem, was H2O enthält. Also sind auch die meisten Lebensmittel als Wasserspender zu gebrauchen.

Damit die ganze Angelegenheit nicht zu einfach wird, hat Image Works auf zahlreiche Angreifer nicht verzichtet. Kokosnuß werfende Affen, Schlangen, Vögel etc. setzen den beiden Helden ordentlich zu. So findet man sich in dem Plattformspiel ein ums andere Mal unversehens ein paar Etagen tiefer wieder und muß sich erneut seinen Weg nach oben bahnen. Hinzu kommt, daß im Zwei-Spieler-Modus natürlich auch Konkurrenz durch den Gegenspieler erwächst. Aufgabe ist es nämlich, eher als der Widersacher den Rückflug zum Mars anzutreten.

In der Statusanzeige am unteren Bildschirmrand wird deutlich, wieviel Wasser bereits gesammelt wurde, ob überhaupt ein Gefäß zur Aufnahme des Wassers vorhanden ist und welche Waffen man zur Verfügung hat. Zu Beginn geht man mit bloßen Händen ins Spiel, Waffen - bis zu vier - können später aufgenommen und nach Bedarf eingesetzt werden.

Die Grafik ist reich, vielleicht zu reich, an Details und außerordentlich farbenfroh. So ist es stellenweise schwiereig, die Spielfigur vor den schillernden Backgrounds überhaupt noch auszumachen. Die Sounds sind recht eingängig; schaltet man auf FX um, so wird man auch an diesen Gefallen finden. Insgesamt jedoch empfand ich das Spielgeschehen als etwas eintönig, so daß ich Flip-it & Magnose nur eingeschränkt empfehlen kann. ■

Bernd Zimmermann

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Jens, Werner und Jack Putter

WILD WEST WORLD

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 120 Mark, **Hersteller:** Software 2000, 2320 Plön, **Muster von:** Hersteller.

Im wilden Westen, da gibt es noch richtige Männer. Braungebrannt, kräftig, edelmütig, hart, aber gerecht – sagt man. Hört sich alles viel zu sehr nach Winnetou und Old Shatterhand an. „Richtige" Cowboys gibt es bei uns jedoch nur noch in Bad Segeberg. Dort finden alljährlich die Festspiele statt. Scharen von fröhlichen Kindern, verfolgen dort das bunte Treiben der „Westis".

Aber nun gebt doch mal zu, immer nur zuschauen oder Karls Bücher lesen ist auch langweilig. Selbst ist der Mann der Neunziger! Denn er begnügt sich nicht mit bloßem Zuschauen, sondern greift zur Diskette. WILD WEST WORLD ist genau das richtige für alle erlebnishungrigen Wild West-Fans. Allein oder mit einem „Mitreiter" hat man 20 Jährchen Zeit, the best man in town zu werden. In Gold City, die Stadt, von der aus sich alles abspielt, geht es nämlich nicht nur ums reine Überleben. Auch der Westen hat sich schließlich in den letzten Jahren der Zivilisation ein wenig genähert.

SOFTWARE 2000 hat ganz andere, das Game bestimmende Motive ausgewählt. Mit „the best man in town" meine ich nicht, daß man der reichste oder gefürchteteste Mann werden soll, sondern vielmehr der beliebteste. Unter dem Namen Jack Putter soll sich der Spieler dieser nicht ganz einfachen Aufgabe stellen. Man könnte dieses Ziel mit weißer Weste auf dem langsamen Wege erreichen. Im Klartext heißt das, man kauft sich ein paar Rinder, engagiert ein paar nette Angestellte, die Getreide anbauen oder im Bergwerk Silber, Gold oder Diamanten fördern – lebt quasi in der stillen Hoffnung, das Ziel auf korrektem Wege zu erreichen.

Doch wer schon mal Dallas gesehen hat, weiß, daß man auf diese Art und Weise wie Cliff Barnes endet, die Jacke des Verlierers anhat. Infolgedessen schlägt man sich klammheimlich auf die Seite der Winner und nutzt das von J.R. Gelernte. Selbstverständlich lassen sich diverse Anschaffungen, wie Angestellte, Landbesitz, Wagen, Werkzeuge, Saatgut und Waffen nicht umgehen. Doch beispielsweise benutzt man das Letztgenannte nicht nur zur reinen Verteidigung, sondern wie heißt es so schön: Angriff ist die beste Verteidigung. Man kann mit diesen Waffen fremde Trecks überfallen und hat so eine schöne Nebeneinnahmequelle.

Von der Beute wiederum können entweder neue Materialien gekauft werden, oder aber man „schmiert" mit diesen Geldern die wichtigsten Leute der Stadt. Eine kleine Spende kann schließlich nie schaden. Aber auch beim örtlichen Killer ist das Geld nicht schlecht angelegt. Ungeliebte Gegenspieler erledigen sich so auf die Galante wie von selbst.

Doch, wie im richtigen Leben, läßt sich nicht alles vorhersehen oder mit fiesen Tricks erledigen. Vor allem Naturereignisse, wie Überschwemmungen oder Brände, können dem Spieler zu schaffen machen. Gut, es besteht die Möglichkeit, Schneisen zu ziehen oder Dämme zu bauen. Oft genug passiert es jedoch, daß man einfach nicht schnell genug reagieren kann und so manche Farm von Flammen verschlungen wird oder in den Wogen untergeht.

Andere „Naturkatastrophen", wie beispielsweise Indianer, lassen sich dann schon wieder einfacher erledigen. Denn was mögen Rothäute am liebsten? Richtig, Feuerwasser! Wie schon ein altes Sprichwort sagt: Nur ein besoffener Indianer ist ein guter Indianer! Also, pumpe man diese Leute bis zum Rand voll mit Alk – und schon ist Ruhe da!

Säufer gibt es jedoch nicht nur unter den Rothäuten. Auch so mancher Angestellte hebt mal gerne einen. Dies läßt sich jedoch von vornherein feststellen, denn es besteht die Möglichkeit, die Charaktere der einzelnen Angestellten zu überprüfen. So kann es sein, daß einer vielleicht ein Alki ist, der

ASM HIT

»WILD WESTWORLD – Wild, west & world best!«

PUTTER FARM

9000

Laß' uns die Claims abstecken!

nächste ist geistig nicht so ganz auf der Höhe, der übernächste ist mehr an weiblichen Rundungen als an denen der Rinder interessiert. Oder aber das Glück ist dem Spieler hold, und er erwischt nur intelligente und fleißige Arbeiter.

Wild West World ist keines dieser Spiele, an das man sich ohne weiteres ransetzen kann, um sich dann endlos dem natürlichen Spieltrieb zu überlassen. Ohne vorher wenigstens die wichtigsten Punkte der Anleitung studiert zu haben, wird man bei diesem Game nicht sehr weit kommen. Es steht zwar in der überaus umfangreichen Anleitung zu lesen, daß man mit „learning bei doing" gut vorankommt, dem muß ich jedoch widersprechen.

Mir wurde das große Glück zuteil, daß sich Jens Onnen, einer der Programmierer, persönlich hier nach Eschwege bemühte, um das Game zu präsentieren. So konnte ich mir von ihm schon mal einiges abgucken. Eigentlich dachte auch ich daran, mir die Anleitung vielleicht ersparen zu können. Ich habe sie mir dann aber doch reingezogen - alle 61 Seiten (Oh, wie ich Anleitungen hasse!)! Resultat: Es hat sich gelohnt! Denn erst so bekam ich den Durchblick und weiß nun mit den vielen Karten und Übersichten richtig umzugehen.

Da wir gerade beim Stichwort Karten sind: Grafisch ist wirklich nicht viel dran an Wild West World. Übersichten, Übersichten und nochmals Übersichten. Es gibt zwar auch 'ne Actionsequenz, aber die stellt nur 'nen Bruchteil des Games dar. Doch der Überblick geht bei diesem Game trotzdem nicht verloren. Umfangreich, wie das Spiel nun mal ist, ist auch das mitgelieferte Material. Das gesamte Game liegt nochmal als Brettspiel bei, so daß der User nicht gezwungen ist, ständig auf irgendwelche Karten umzuschalten, um die Übersicht zu behalten.

Tja, und auch nur durch die beiliegenden Extras ist der Preis von 120 Märkern gerechtfertigt, was für solch ein Game beileibe nicht wenig ist. Ich kann jedoch noch zusätzlich versichern, daß der Spielspaß dauerhaft ist. Selbst die Titelmusi ist so gut gelungen, daß sogar unsere Frau Morgenstern aus dem Versand meinte: „Oh, endlich mal 'ne Musik, die man sich auf Dauer anhören kann!"

Nicht schlecht, Herr Specht! Zum guten Schluß ein dickes Lob an die beiden Programmierer Jens und Werner! Und: Für Wild West World bekommt Ihr das, womit der Name unserer Dame aus dem Versand endet (*)!!! ■

Sandra Alter

Grafik	**7**
Sound	**11**
Realitätsnähe	**11**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**

VOM WEIHNACHTSMANN
UND ANDEREN GESCHÄFTSLEUTEN

SHUFFLE PIX

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Magic Soft, Plön, **Muster von:** Schuster, 4620 Castrop-Rauxel.

Es weihnachtet sehr! MAGIC SOFT, es weihnachtet immer mehr! Und eines muß ich mal hier und jetzt klar stellen: Ich bin nicht der Weihnachtsmann! Mal abgesehen davon, daß man mich nicht als sehr maskulin bezeichnen könnte, lasse ich weder jemandem unverdiente gute Gaben zukommen, noch lasse ich mich von irgendjemandem zu selbigem machen! Ein Verschiebespielchen kommt da aus Plön auf meinen Schreibtisch geflattert. Und der Test soll in die 12/90. Das kann doch wohl nicht wahr sein! Die 12/90 ist nämlich die „Weihnachts-ASM". Falls es sich noch nicht bis nach Plön rumgesprochen hat: Zu dieser Zeit sollte man dem Tronic-Verlag nur absolut gute Games zuschicken, sonst könnte es wirklich das Weihnachtsgeschäft verderben. Klaro?

Nun gut, vielleicht ist es ja möglich, daß man sich das bis nächstes Jahr im Kopf behält und es dann besser macht. Ein Verschiebe-Spielchen also. Glücklicherweise bedarf es keiner großen Erklärungen zu sagen worum es geht. SHUFFLE PIX ist eines dieser bekannten Jahrmarktspiele. Ein Täfelchen, auf dem sich ein Bild befindet, das in Kästchen eingeteilt ist. Die Kästchen sind wild durcheinandergewürfelt und sollen demnach in der richtigen Folge aneinandergereiht werden. Zu diesem Zwecke ist eine Lücke gelassen worden, so daß der Spieler dies bewerkstelligen kann.

Shuffle Pix bietet die Möglichkeit, gleich in drei verschiedenen Modi spielen zu können. Zum Ersten hätten wir da den „Graphics Mode". Hier erscheinen vollständige Bilder. Zum Zweiten könnte man sich dann mit dem „Magic Mode" beschäftigen. Hier tauchen bunte Kästchen in immer verschiedenen Formationen auf, die man nach einem nebenstehenden Muster anordnen soll. Damit die ganze Chose auch auf Anhieb klappt, gibt es den dritten: „Practice Mode". Dieser funktioniert genauso wie der zweite, nur daß es keine Punkte gibt. Wie PD-(id)e-enreich!!!

Zwischen den Leveln hat man hübsche kleine Effekte eingebaut, die eigentlich noch das Beste am Spiel sind, aber mit diesem eben rein gar nichts zu tun haben. Ach ja, die Musi hat mir ganz gut gefallen. Aber leider, leider wird die bei einem Strategiespiel nicht bewertet (hehe). Zum schlechten Schluß kann ich Euch nur raten, auch mal etwas zu verschieben: Den Gedanken, dieses Game auch nur anzuschauen! ■

Sandra Alter

Grafik	3
Anleitung	11 (nur 1 Seite)
Spielaufbau	1
Motivation	0
Preis/Leistung	1

ZWEITE WAHL

U.N. SQUADRON

System: **Atari ST, Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** U.S. Gold, England, **Muster von:** Hersteller.

„Nichts Neues im Westen„ lautet die Devise, wenn **U.N. Squadron** nach dem Laden auf dem ST-Monitor erscheint. Alles dreht sich bei U.S. GOLDs Neuveröffentlichung ums Ballern; die Handlung beschränkt sich demzufolge einmal mehr darauf, den Feuerknopf zu traktieren, als würde man dafür nach Akkord bezahlt.

Streng genommen ist dieser Vergleich auch gar nicht so abwegig, denn für das Abschießen der gegnerischen Flugzeuge, Hubschrauber, Panzer etc. bekommt man gutes Geld, das man nach Abschluß eines jeden Levels in die eigene Ausrüstung investieren kann. So können Superschüsse, Schutzschilde und einiges mehr ergattert werden, was die Erledigung der einzelnen Missionen ein wenig vereinfacht.

U.N Squadron scrollte horizontal, wobei sich heftiges Ruckeln schon von Beginn an störend bemerkbar macht. Der Spieler steuert einen von drei zur Verfügung stehenden Bombern. Hat man einen Partner zur Hand, so kann man auch gleichzeitig mit zwei Maschinen in die Lüfte steigen und auf Feindesjagd gehen.

Bei alldem läßt die Grafik zu wünschen übrig, was nicht nur am schon angesprochenen „Ruckeling" liegt. Wenn man schon meint, das 185.000ste Shoot 'em up produzieren zu müssen, so sollte man zumindest saubere Arbeit leisten. Dies jedoch hat U.S. Gold versäumt, so daß man getrost auf U.N. Squadron verzichten kann. ■

Bernd Zimmermann

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	4

HUMOR IST, WENN MAN TROTZDEM SCHLACHT'

BATTLE CHESS II CHINESE CHESS

System: IBM-PC (Festplatte und Maus dringend erforderlich), Amiga, ST, **empf. VK-Preis:** (IBM-PC) etwa 85 Mark, **Hersteller:** Interplay, USA, **Muster von:** Electronic Arts, Langley, England.

Das Königliche Spiel findet nun auch in der chinesischen Variante statt. Der „Platz des himmlischen Friedens" ist in diesem Fall das INTERPLAY-Schachbrett, auf dem es ebenso „blutrünstig" zugeht. Das vom Index betroffene und inzwischen wieder vom selbigen genommene *Battle Chess* hat einen Nachfolger – BATTLE CHESS II – CHINESE CHESS.

Auch hier ist die Spielstärke des „eigentlichen" Programms nicht gerade karpowmäßig. Aber: Wie ich meine, darauf kommt es auch gar nicht an. Mir liegt hier die IBM-PC-Fassung vor, die mit herrlichen Grafiken, sehr schönem Sound (AdLib angewendet) und außerordentlichen Animationen aufwartet.

Beim Chinesischen Schach gibt es mehr Figuren und Bezeichnungen, Titel für einzelne Elfenbein- oder Holzköppe, je nachdem, auf welcher Seite sie spielen. Die klassische Eröffnung bei dieser Variante ist der Einsatz der zentralen Kanone. Diese gilt es zu blockieren, um nicht größeren Schaden entstehen zu lassen. Der König (Kaiser ?) hat nur einen begrenzten Freiraum in seinen Bewegungen. Umso wichtiger ist es, den Knaben abzusichern.

Kommen wir aber zur Hauptsache: Dem Action-Element bei Battle Chess II: Dieses Produkt steht ganz im Zeichen der Belustigung. Die Figuren kratzen sich am Po, schnäuzen, wackeln ungeduldig auf der Stelle, bis, ja, bis etwas passiert. Die Kampfsequenzen beim „Schlagen" sind komisch, köstlich, ausgezeichnet! Jeder Zug wird auch musikalisch untermalt. Die Prügeleien und Gemeinheiten nehmen immer subtilere Formen an. Langeweile kommt nicht auf. Beispiele: Der Bauer wird kampfunfähig, da ihm die Hosenträger durchtrennt werden. Noch bevor er seine Denims hochziehen kann, schlägt man ihm den halben Hut weg und danach... Besonders fies verhielt sich der König bei einem Besuch meines Kanonisten: Cool händigte er dem wackeren Streiter ein Geschenkpaket aus. Dieser löste die Schleife, warf sie hinter sich, öffnete den Deckel, warf auch diesen weg, um einer geballten Sprengladung entgegenzusehen – Kabumm! Wir sehen also, Chinese Chess ist ein Fun-Game, dessen eigentliche Stärke eine Schwäche darstellt – das Schachprogramm selbst.

Noch zwei wichtige Anmerkungen: Über die Tastatur läuft so gut wie nichts... Und: Wohl dem, der über eine Festplatte verfügt! ■ *M.K.*

Grafik/Animation	**11**
Sounds	**10 (AdLib)**
Spielstärke	**5**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**8**

Sehr blond – sehr doof?

YOLANDA

System: Amiga (getestet), Atari ST (getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Millenium, England, **Muster von:** Logotron, England.

Was für ein Weibsbild: Die langmähnigen, blond-lockigen Haare umrahmen ein schlankes Gesicht mit einer anmutig schmalen Nase. Dieser Kopf steckt auf einem schlanken Hals, der wiederum irgendwann in endlos langen Beinen mündet. Ein Traum – oder?

Was sonst – schließlich ist das Leben hart. Das beschriebene Mädel ist eine Erfindung von MILLENIUM, dem Ableger von LOGOTRON. Sie heißt YOLANDA und ist eine waschechte Amazone und Prinzessin. Da Yolanda jedoch ein bissel vorlaut ist, hat sie sich mit der Zauberin Hera angelegt, die ihr aufgrund diverser verbaler Frechheiten einen Fluch auferlegte. Um den Fluch loszuwerden, muß Yolanda die zwölf Heldentaten des Herkules nachvollziehen, sprich zwölf Levels durchqueren, wobei jedes Level aus bis zu fünf Aufgaben besteht. Das hört sich zwar massig an, ist es aber nicht, denn jede Aufgabe ist nicht größer als ein Screen. Und auch der Begriff „Aufgabe" ist ein wenig übertrieben, denn der Spieler muß lediglich das Mädel zur Ausgangstür führen. Dies ist wiederum echt schwierig, denn Yolanda ist ein sehr hektisches Jump-and-run. Plattformen gehen sofort in Flammen auf oder bröckeln ab, Meteoriten fegen im Affenzahn über den Screen, Krabben und Vögel grabschen nach der Spielfigur.

Das Spielprinzip erinnert verteufelt an den guten, alten *Manic Miner*, der vor rund sieben Jahren in ähnlicher Art und Weise sein Unwesen trieb. Seitdem scheint sich auch nicht sonderlich viel geändert zu haben, denn Yolanda bietet – ganz der Klassiker – winzige Sprites vor sparsamen Backgrounds, lustige Sounds nebst gefühlvollen bis mißratenen Animationen – und das war's auch schon. Wer darüber hinaus noch ein wenig Pfiff erwartet, wird von Yolanda schwer enttäuscht werden. Geboten wird lediglich Kurzzeit-Action mit Kurzzeitmotivation. Ach ja, noch was: *Manic Miner* **war echt besser...** ■

Michael Suck

	(Amiga/Atari ST)	
Grafik	**4**	**4**
Sound	**7**	**7**
Spielablauf	**5**	**5**
Motivation	**5**	**5**
Preis/Leistung	**5**	**5**

FINGERSCHNIPPEN-TORE KIPPEN

SUBBUTEO

System: Amiga, Atari ST, C-64-Disk (alles reingezogen), **empf. VK-Preise:** ca. 80 Mark (Amiga), ca. 75 Mark (ST) & etwa 50 Mark (64er-Disk), **Hersteller:** Electronic Zoo, Chalford Stroud, England, **Muster von:** Mediencenter Iserlohn, 5860 Iserlohn.

Ich glaub', es ist ungefähr 12 Jahre her, als Bernd und ich uns 'ne Spanplatte mit Filz bezogen, Kreise und Linien gezeichnet und ein paar Packungen *Subbuteo*-Figuren besorgt haben. Irgendwoher hatten wir die Kunde vernommen, daß man mit diesem Fußball-Game jeden Herrenabend zu einem Festakt machen könne. Alles bloß Werbung! Wir stellten die Tore auf, die oft zusammenkippten, wenn wir auf diese schossen (mit richtigem Netz!) plazierten unsere Mannschaften und die Schieds- und Linienrichter (für Hooligans, Zuschauer und Ordner hatte das Geld nicht mehr gereicht). Da standen sie nun, unsere auf Toffee-Fee-Basis produzierten Plastik-Helden. Das Regelwerk der „F.I.S.A." (Federation International Subbuteo Associations) war für uns ein Buch mit sieben Siegeln.

Deshalb strickten wir unser eigenes. Dies erwies sich als nicht unbedingt griffig, so daß nur noch das grüne Brett als Mahnmal bei mir in der Garage vor sich hin schimmelt...

Ähnlich schwierig sind eben die „F.I.S.A."-Regeln (hat nichts mit Formel 1 zu tun!) bei der Computervariante SUBBUTEO – THE COMPUTER GAME aus dem Freigehege des ELECTRONIC ZOO. Unsere Spieler im Mafia-Beton sollen nun so in Position geschnippst werden, daß man in der Lage ist, Tore zu erzielen. Gut, dies ist die Aufgabe bei jedem Fußball-Spiel. Da aber Berührungen mit dem Kontrahenten sofort als Foul angesehen werden und der betroffene Spieler entscheiden kann, ob sich die gegnerischen Mannen wieder zurückziehen müssen oder nicht, das war mir neu. Und überhaupt: Es kam einfach kein richtiger Spielfluß auf.

Gesteuert wird diese, ich würde sagen Schach-ähnliche Simulation des Brettspiels mit der Maus. Wir erstellen zunächst einmal eine anständige Liga und wählen aus, mit wieviel Mann- und Computerschaften wir unsere Kräfte messen möchten. Hernach geht's zur Wahl des Trikots (hübsches, modernes Outfit ist darunter!) und der Eingabe des Namens.

Alsbald erscheint eine kleine Übersichtskarte sowie ein Display. Hier werden Regeln erläutert und Formationen bestimmt. Per „O.K."-Klick gelangen wir zum Spielfeld. Das erste Match geht gegen den Rechner. Dieser zeigt mir in eindrucksvoller Manier, wie man sich korrekt verhalten muß.

Während ich meine Männchen mit zuviel Power (linkes Mausohr linker Finger = Power, linkes Mausohr rechter Finger = Schnitt) quer übers Feld schnippse, haut mir der Rechner ein paar (überdimensional große) Bälle auf den Kasten. Der Keeper wird automatisch gesteuert; ich habe also null Einfluß. Das Bestimmen der Richtung, die Drehung des Geschehens um 360 Grad sowie der Zoom-Effekt gefielen mir sehr gut. Nur: Ein Tor wollte nicht gelingen. Aus lauter Verzweiflung – und aus Testgründen..., versteht sich – schoß ich aufs eigene Tor.

Und siehe da, es klappte: „Goal, Goal, Goal!". Der Jubel kannte keine Grenzen.

Ebensowenig wie Subbuteo, denn ich hatte vergessen, die Spielzeit einer Hälfte von 45 Minuten (Echtzeit!) zu verkürzen... Ein Spiel für Fans und Strategen. Alles halt Geschmacksache. ■

Manfred Kleimann

Wenn Dortmund gegen die Bayern antritt, geht's meist sehr einseitig aus. Beim Schnippy-Game kann's anders aussehen (Amiga)

	Amiga / ST / C-64
Grafik/Animation	7
(Titel-) Sound	8 / 7 / 8
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	7

LAU-BUDGET

ESCAPE FROM THARKAN

System: Amiga, **Preis:** ca. 20 Mark, **Hersteller:** CP-Verlag, **Muster von:** CP-Verlag, Bensheim

Ha! Nun soll noch mal jemand sagen, wir würden nur noch die teuren Full-Price Games aus dem fernen Ausland testen und dabei die manchmal nicht zu verachtenden Low-Budget-Produkte unserer heimatlichen Firmen außer acht lassen! Deshalb haben wir uns mal ein wenig umgehört und werden von nun an in loser Folge Tests von verschiedenen Diskettenmagazin-Games bringen (vorausgesetzt, es interessiert überhaupt jemanden!). Gut. Nummer eins stammt vom guten alten CP-Verlag, der den 8-Bitlern unter Euch vielleicht durch seine 64er-Mags **Magic Disk** und **Game On** bereits ein Begriff sein dürfte. ESCAPE FROM THARKAN (ob da wohl jemand Perry Rhodan liest?) stellt jedoch leider nicht gerade einen repräsentativen Vertreter für ein gelungenes Budget-Game dar. Es handelt sich hierbei um eine etwas verstaubte Arkanoid-Variante, die heutzutage wirklich kaum noch jemanden hinter dem Ofen hervorlocken dürfte. Zwar wurde das Spielprinzip durch eine kleine Sequenz, bei der man mit einem Raumschiff in einen anderen Level fliegen muß, etwas aufgepeppt, kann aber zumindest mich nicht dazu hinreißen, dieses Spiel noch einmal einzuladen.

Die Grafik ist während des Arkanoid-Szenarios recht nett gelungen, die optische Darstellung der Raumschiff-Sequenz ist jedoch bestenfalls dazu geeignet, mir ein angeödetes Gähnen zu entlocken. Der Sound beschränkt sich auf stumpfsinnige Effekte und regt auch nicht gerade dazu an, den Lautstärkeregler höher zu drehen. Ich kann leider niemandem empfehlen, sich dieses Teil unbedingt anzuschaffen, es sei denn, er ist ein wirklich fanatischer Anhänger aller Breakout-Verschnitte und stört sich nicht an der optischen Aufmachung des Games. Daß es aber auch besser geht, beweist uns CP mit der nächsten Ausgabe der Amiga-Fun (Test demnächst) und läßt wirklich hoffen, daß Escape from Tharkan ein Ausrutscher war, der sich hoffentlich nicht wiederholt. ■

Steve

Langeweile für 20 Mark

Grafik: 4
Sound: 3
Spielablauf: 3
Motivation: .... zero
Preis/Leistung: 2

PUZZNIC

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** Ocean, Manchester M2 5NS, England.

Seit knapp einem Monat für den Game Boy erhältlich, debütiert PUZZNIC nun auf dem Amiga. Wer als Commodore-Besitzer noch keinen Schrank voller *Tetris*, *Logo* oder *Loopz* hat, sollte auf jeden Fall einen Blick auf dieses Knobelspiel werfen. PUZZNIC ist von seiner Spielidee simpel, aber faszinierend.

Im Mittelpunkt des Spieles stehen Steine. Diese sind mit Symbolen bedruckt und liegen in mehr oder weniger verwinkelten Höhlensystemen herum. Ziel des Spieles ist es, die Steine so zu verschieben, daß mindestens zwei Stück neben- oder übereinanderliegen. Dann lösen sich die Steine in Wohlgefallen auf und verschwinden vom Bildschirm. Eine Runde ist dann geschafft, wenn am Ende der Schieberei kein Stein mehr übrigbleibt. Hört sich einfach an, und ist es auch. Knifflig und spannend wird PUZZNIC erst durch drei Features. Nummer eins: Die Steine können nicht beliebig verschoben werden, denn sie unterliegen den Gesetzen der Schwerkraft. Fallen sie in Kuhlen, sitzen die Steine fest und können für weitere Aktionen abgeschrieben werden. In diesem Falle hilft nur ein Neustart (auch in einzelnen Bildern möglich). Nummer zwei: Gelegentlich müssen statt Symbol-Paaren auch -Trios zusammengefügt werden. Übersieht man den dritten Stein und schiebt nur Paare zusammen, bleibt am Ende ein einzelner Stein übrig. Die Folge: siehe oben. Feature Nummer drei ist „nur" ein Zeitlimit, das gemeinsam mit komplizierten Stein-Anordnungen und einer fesselnden Musik für reichlich Streß sorgt.

Auf der Haben-Seite stehen weiterhin eine Two-Player-Option sowie die Möglichkeit der Levelanwahl. Die Bilder selbst sind nun etwas schwieriger zu lösen. Hingegen ist die Grafik des Spieles immer noch so schlicht und zweckmäßig wie eh und je. Ein tolles Spiel ist PUZZNIC trotzdem. Hersteller OCEAN hat ins Schwarze getroffen! ■

Peter Braun

Grafik	6
Sound	8
Spielaufbau	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

ASM Hit

»Mit PUZZNIC hat OCEAN ins Schwarze getroffen!«

Die Armee der Verlierer . . .

LEGEND OF THE LOST

System: Amiga (getestet), Atari ST (getestet), **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Impressions, England.

...wird von all denen gestellt, die sich LEGEND OF THE LOST für ihren Compi reinziehen – der Titel ist Programm. Hersteller IMPRESSIONS hat schon fast ein Abo in unserer Flop-Ecke und beweist auch bei diesem neuesten Produkt, wie man mit einer Mischung aus schwachsinniger Story, miserabler Programmierung und hammerhart einfältigem Spielablauf den Sprung an die Spitze der Flop Ten schafft. Also: Vorhang auf für eine Orgie des Grausens, ein Massaker der Augen, für ein Verbrechen an modernster Technik. Die Hauptdarsteller: Jane und das Nashorn – das erotischte Paar sein Mickey Rourke und Kim Basinger!

Der größte Clou des Spiels befindet sich in der Packung in Form der Anleitung. Da bringt der Hersteller IMPRESSIONS nämlich seinen Dank für den Kauf des Spiels zum Ausdruck und hofft, man möge doch „viele vergnügliche Stunden" mit diesem Spiel haben. Und wie! Wenn die kleinen blauen, roten und gelben Flämmchen aus dem Kamin züngeln, während die Verpackung sich langsam in Ruß auflöst und die Diskette sich dreidimensional ins Einsteinsche Kontinuum verkrümelt, schlägt das Herz jedes Besitzers von LEGEND OF THE LOST höher – er besitzt das Spiel dann nämlich nicht mehr.

Bevor wir jedoch zu den praktischen Anwendungsmöglichkeiten unseres heutigen Flops kommen, wollen wir jedoch zunächst ein Auge auf das Spielgeschehen werfen, um es dann ganz vorsichtig wieder aufzufangen. Bei Legend of the Lost geht's mitten rein ins volle Leben, mitten rein in den noch existierenden Urwald. Dort geschieht das Unfaßliche: Das Flugzeug, an dessen Bord sich Deine Freundin befindet, wird urplötzlich von feindlichen Düsenjägern abgeschossen. Da Du im Tower der Flugsicherung diesen apokalyptischen Vorgang mitbekommen hast, steigst Du unverzüglich selbst ins Flugzeug, um Deine holde Freundin aus den Fängen lüsterner Schimpansen oder züngelnde Schlangen zu retten. Wie sich jedoch herausstellt, ist das Mädel von Verbechern gekidnappt worden. Au weia...

FLOP DES MONATS

Und damit kommen wir so langsam zum Nashorn. Vorher muß jedoch im ersten Level ein Flugzeug über den Urwald geflogen werden, wobei feindliche Düsenjäger am Himmel rumballern. Die Steuerung ist voll daneben, Scrolling und Animation gleichsam und auf beiden Rechnern ruckelig, die Grafik ein Griff ins Klo, der Spielablauf öde ohne Ende. Besonderheit: Die Amiga-Fassung ist langsamer, da der Blitter vor der Programmierung wohl ausgebaut wurde.

In Level zwei ist man auf einer Hochebene gelandet, wo das Rendevouz mit dem Nashorn stattfindet (sieht aus wie 'ne schwangere Kuh). Rennen und schießen ist hier die Devise. Die Grafik ist übrigens abartig, die Animation furchterregend... aber das kennen wir ja schon.

Der Rest in Kürze: In Level drei gibt's Steinschlag, in Level vier wird das Mädel in der Höhle gerettet, in Level fünf werden Sprengladungen gelegt und geflüchtet. Grafik, Animation und Scrolling: siehe Level eins und zwei.

Legend of the Lost hat echt auf der ganzen Linie geloost. Der Spielablauf ist so schnarchig, wenn nicht widerwillig, daß auch dem Hartgesottensten die Galle hochkommt, liegt doch die gesamte Action im wesentlich in stupiden Ausweichmanövern – eine Frechheit für den Preis. Und über all dies ergießt sich ein furchterregender Sound mit lachhaften Effekten und Instrumenten, den sogar Otti nach eigenem Bekunden „in 20 Minuten hingekriegt hätte". Also denn, viel Spaß beim Züngeln. . . ■

Michael Suck

So'n Mist, da fallen selbst Otti die Barthaare aus . . .

Grafik	**3**
Sound	**2**
Spielablauf	**0**
Motivation	**0**
Preis/Leistung	**0**

PC-Joystickprobleme ade

NEO STICK

System: PC (mind. 256-KByte), **empf. VK-Preis:** 79,90 DM, **Hersteller:** NEO, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell, Tel: 08142/8273.

Jeder PC-Besitzer kennt sie: Joystickprobleme! Es ist schon ein Leid, daß es für die professionellen Maschinen, die sich mittlerweile zu hervorragenden Spielecomputern gemausert haben, keinen vernünftigen Joystick gibt. Der geplagte User muß meist auf die Maus oder die Tastatur zurückgreifen, was den Spielablauf oft stört und auch den Spaß leider allzuoft schwinden läßt. Wer jedoch auf Joysticks nicht verzichten möchte, der muß für PC-Sticks dann gleich einen Batzen Cash auf die Ladentheke blättern. Dazu handelt es sich um Analogsticks, die nicht gerade die optimale Steuerung ermöglichen.

Die deutsche Firma NEO hat sich nun an ein Projekt gewagt, diese Probleme gänzlich abzuschaffen und dabei wurde - ich nehme es vorweg - hervorragende Arbeit geleistet: Mittels eines kleinen Adapters, der zwischen den Druckerport und gewöhnlichen (!) Stick gesteckt wird, und der dazugehörigen Software ist es möglich, wirklich 99,9 Prozent aller PC-Spiele zu zocken!

Wie das funktioniert, fragt Ihr Euch? Ganz einfach, aber genial: Das Programm emuliert die Tastatur des Computers! Man muß nur das **Neo-Stick-Programm** laden, die Tastaturbefehle des gewünschten Spiels zur Steuerung eingeben (z.B. Space = Button, „o" = Joystick hoch, „k" = Joy links usw.) und gegebenenfalls ein paar Parameter mehr (je nach Spiel). Ist dies geschehen (dauert weniger als fünf Minuten), speichert man die Konfiguration ab und startet sie. Sie ist nun im Speicher resident, und das Spiel kann geladen und mittels Stick gesteuert werden. Eine Besonderheit am Rande: Mehrere Tastenfunktionen können auf eine Stickfunktion gelegt werden.

Das Programm ist sehr anwenderfreundlich gehalten, außerdem ist eine Liste beigefügt, der die entsprechenden Modi und Belegungen bekannter Spiele entnommen werden können.

Bisher ist erst ein einziges Programm bekannt, das mit dem Adapter nicht läuft. Folgende Games laufen hundertprozentig: *Their Finest Hour, Silent Service II, Xenon II, PGA Tour Golf, Flight of the Intruder, Great Courts, FaceOff!, Elite* und Dutzende mehr. Auch Anwenderprogramme können per Stick gesteuert werden.

Mit dem NeoStick-System ist nun endlich auch den PC-Usern idealer Spielspaß mit guten Sticks garantiert! Unbedingt empfehlenswert und zudem (fast) geschenkt! ■

Hans-Joachim Amann

Positiv: Sehr niedriger Preis, viele Funktionen, Save-Option, gute Anleitung, einfache Handhabung.
Negativ: -

„Kick Off 2" ist nicht nur irgendein Fußball-Spiel. Besonders „leckere" Törchen lassen sich abspeichern. Wir suchen nun den besten gesaveten Treffer. ASM wird die Auswahl treffen und den Gewinner ermitteln. Aber auch die Preise von 2 bis 10 können sich sehen lassen. Für die C-64-Besitzer gibt's eine Extra-Competition: „Wer programmierte die 64er-Version von Kick Off 2?" 10 Spiele aus dem Rushware-Katalog + ein T-Shirt werden unter den Einsendern verlost. Außer der Elektronik gibt's für ST- und Amiga-Goalgetter:

3. Preis:	**5 Spiele aus dem Rushware-Katalog**
4.-10. Preis:	**1 Spiel aus dem Rushware-Katalog**

und T-Shirt mit Kick-Off-Motiv

WETTBEWERB.
NUR FÜR LEUTE MIT TORINSTINKT.
WIR SUCHEN DAS „TOR DES MONATS".
ABSPEICHERN UND AN ASM SCHICKEN.

1. Preis: SONY-HANDYCAM-CORDER
2. Preis: GRUNDIG-VIDEORECORDER

TORDISKETTE
BIS ZUM 31. 12. 1990 AN DIE ASM-REDAKTION, KENNWORT: „KICK OFF", STAD 35, W-3440 ESCHWEGE. DER RECHTSWEG BLEIBT WIE IMMER AUSGESCHLOSSEN.

SCHLÜPFEN SIE IN DIE ROLLE DES GEISTES VON SIR REGINALD ARROW UND HELFEN SIE TOM SEINE MUTTER ZU BEFREIEN

TOM and the ghost

Blue Byte

"Das Spiel zeichnet sich durch hervorragende Spielbarkeit und Originalität aus".

"Sie Steuern Sir Arrow, den Geist, und müssen Tom mit dem Notwendigen versorgen".

"So wie Sie Tom behandeln wird er Sie behandeln. Für viel Spaß ist gesorgt".

UBI SOFT

Entertainment Software

Vertrieb : Rushware Microhandelsgesellschaft mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel. 02101/607-0. Österreich : Karasoft, Darius. Schweiz : Thali AG

WENN ES NACHT WIRD, KOMMT DER ZOMBIE

NIGHT-BREED

System: Amiga, Atari ST, IBM PC (alles reingezogen), **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Ocean Software, England, **Muster von:** Mediencenter, 5860 Iserlohn; Wial, 8038 Gröbenzell.

Nichts wird so heiß gegessen, wie es gekocht wird, heißt es ganz richtig. Und so ist auch bei OCEANS Neuem äußerste Vorsicht angeraten. Was da nämlich zum Preis von immerhin 90 Mark hochtrabend als „Interactive Movie" angeboten wird, entpuppt sich bei näherem Hinschauen als ein ziemlich primitives Actionspiel ohne Höhepunkte und außergewöhnliche Merkmale.

NIGHTBREED basiert auf dem gleichnamigen Film, der just in diesen Tagen in den Kinos anläuft. Da ich den Streifen nicht kenne, kann ich nicht beurteilen, ob Ocean eine schwache Filmvorlage hundertprozentig umgesetzt hat oder ob man bei der Realisierung des Gameplays einfach schlampig gearbeitet hat. Wie auch immer – das Ergebnis ist ein Programm, das schnell zu Langeweile und Frust führt.

Held des Spiels ist Aaron Boone, der zu Unrecht einer Reihe von gräßlichen Morden verdächtigt wird. Um seiner Festnahme zu entgehen, setzt er sich in sein Auto und sucht das Weite. Sein Ziel: Midian, eine Art Unterwelt, die über den Friedhof zu erreichen ist. Hier lebt die Nachtbrut (Nightbreed), monströse Wesen zwar, aber mit reinem Herzen. Hier stößt man jedoch auch auf einige blutgierige Gestalten – die Berserker etwa, die fliegenden Manta- Rochen, die Freien Söhne oder auch auf die „Maske". Letzterer ist der tatsächliche Mörder, der sich darauf spezialisiert hat, Wurfübungen mit seinen Messern zu veranstalten.

Während Boones Flucht schaut der Spieler aus der Vogelperspektive auf eine Straßenkarte und manövriert das stilisierte Auto durch anklikken von Kurven und Straßenkreuzungen zum jeweils nächstgelegenen Punkt. In die Karte sind drei Gebäude beziehungsweise Örtlichkeiten eingezeichnet: eine Irrenanstalt, das Polizeirevier und der Friedhof. Als erstes sollte man sich auf den Weg zur Anstalt machen, wo ein Insasse erste Anhaltspunkte über Midian liefert. Nun macht man sich auf die Sokken gen Friedhof, betritt selbigen, läßt sich von Monster Peloquin in den Hals beißen und flieht vor ihm. Dabei sollte man sich auf keinen Fall auf den Tip in der Anleitung verlassen und den Feuerknopf rhythmisch drükken, sondern darauf herumhämmern wie ein Dummer. Das funktioniert besser. So kann man Peloquin entkommen, um gleich danach von der Polizei erschossen zu werden. Man landet im Leichenschauhaus, ist aber gar nicht tot, sondern – Peloquin sei Dank – von nun an so eine Art Zombie. Das ist zwar etwas verwunderlich, macht es aber immerhin möglich weiterzuspielen. Wer sich hierzu entschließt, wird später noch auf die „Maske" stoßen, dessen Messern es auszuweichen gilt, sowie auf die Mantas und die anderen schon angesprochenen Nettigkeiten. Wer schon an diesem Punkt die Freude am Spiel verloren hat, wird – wenn er ein Gemütsmensch ist – darob den Kopf schütteln, wie schnell heutzutage 90 Mark durch den Schornstein gehen können.

Kopfschütteln verursacht aber nicht nur das dumme Gameplay, sondern auch die stellenweise miserable Grafik. Dies beginnt schon in der Anfangssequenz, als Boone niedergeschlagen die Anschuldigungen entgegennimmt. Die grafischen Fehlleistungen setzen sich dann umgehend fort, wenn die Übersichtskarte auf dem Monitor erscheint. Boones Auto zockelt mit einem derartigen Schneckentempo voran, daß dem Betrachter schlecht werden kann. Auf PC und ST ist diese Zeremonie übrigens noch um einiges schlechter ausgefallen als auf dem Amiga.

Dennoch gilt für alle Systeme: Spielspaß garantiert nicht inbegriffen! Hinzu kommt übrigens noch, daß Spielstände nicht abgespeichert werden können, so daß man ein ums andere Mal wieder von vorn beginnen muß. Ständige Diskettenwechselei und permanentes Nachladen runden das Bild schließlich zu einem in allen Belangen fehlgeschlagenen Ganzen ab. Fazit: Nightbreed – nein, danke! ■

Bernd Zimmermann

Das „Grauen" geht um; das „Grausen" kommt, wenn der Typ im Hintergrund nicht abzuschütteln ist.

	Amiga/ST/PC
Grafik	7/6/5
Sound	8/7/8 (Roland)
Spielablauf	5/5/5
Motivation	3/3/3
Preis/Leistung	3/3/3

Nur nicht anecken!

TIME RACE

Systeme: PC, Amiga (beide getestet), **empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller:** Loriciel, Paris, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst.

Wer bisher von fallenden Klötzchen träumte, wird bald Dreiecke rieseln sehen. LORICIELS TIME RACE wandelt das Prinzip „auf dem Bildschirm erscheinen Figuren, die geordnet werden müssen, um zu verschwinden“ gekonnt ab. AMIGA- und PC-Besitzer können sich ab sofort selbst von der Tükke der Geometrie überzeugen. In zwei Gruppen von je 15 verschiedenen Zeitaltern (dargestellt durch die Hintergrundgrafik) muß durch Auffüllen mit Dreiecken jeweils ein Feld abgetragen werden. An einer Stelle des Feldes erscheinen Dreiecke, die man mit Joystick oder Tasten drehen und verschieben kann. Bilden vier Teile zusammen ein Quadrat, verschwindet es mitsamt diesem Teil des Spielfeldes. Ist die ganze Fläche aufgelöst, geht es ab in's nächste Bild.

Einfach? Mitnichten. Gleichfarbige Dreiecke dürfen sich nämlich nur an den Spitzen, nicht aber mit den Schenkeln berühren. Legt Ihr sie aus Versehen so ab, verschwinden beide Teile, nicht aber das Feld! Oft erscheinen gleich zwei zusammenliegende Dreiecke oder (ganz unangenehm) zwei, die sich an der Spitze berühren. Die müssen so abgelegt werden, daß man die fehlenden Dreiecke noch um sie herum manövrieren kann. Allzu leicht verrrechnet man sich mit den Ecken und Kanten. Dann ist der Zugang zu weiter entfernt liegenden Quadratteilen verbaut und das Bild nicht zu lösen. Ein animierter Hintergrund symbolisiert die verbleibende Zeit.

Schade, daß man beim PC auf Musik verzichtet hat. VGA- und Amiga-Grafik gleichen sich. Allerdings bewegen sich die Teilchen auf dem Amiga viel williger und flüssiger als auf dem leicht bockigen PC. Dessen CGA- und EGA-Versionen lassen sich dennoch gut spielen. Ab dem zweiten Level gibt es vierstellige Codes zum Überspringen von Bildern – und einige Bonus- und Malusteile. Weiße Dreiecke etwa halten die Zeit kurz an, dunkelblaue lassen das Feld um ihr Quadrat verschwinden. Wieder andere lassen neue Dreiecke wild herumspringen...

Das harmlos wirkende Spielchen bietet kräftige Knobelarbeit mit beachtlichem Langzeitspaß. Auf dieses Rennen könnt Ihr Euch einlassen! ■

Eva Hoogh

	PC (VGA) / Amiga
Grafik	8/8
Anleitung	9/9
Spielaufbau	9/9
Motivation	9/9
Preis/Leistung	8/8

BLICKPUNKT

„InFoCoMeR“ aus deutschen Landen

Vor einigen Jahren träumte man noch von INFOCOM-Adventuren in deutscher Sprache. Vor wenigen Monaten kam das Aus für die Amis. Keine Chance, an INFOCOM-ähnliche Soft ranzukommen? Nun, vielleicht gibt es doch einen Weg. Und das „ausgerechnet“ aus U.G. (United Germany). INTRONSOFT wendete sich an BOMICO. Letztere Company sagte spontan zu und schickte ASM die fast fertige Produktion vom (Grafik-) Adventure PROJEKT PROMETHEUS. An dieser Stelle möchte ich ein klassisches Game in diesem Genre vorstellen, bei dem es weit mehr auf den Text als auf „Grafik-Klickerei“ ankommt. Es ist in Deutsch, INFOCOM-ähnlich und erscheint für Amiga, IBM-PC, ST & voraussichtlich für den C-64.

Was wir in der Ausgabe ASM 01/91 ausführlich testen, soll hier nur kurz umrissen werden. Der Grund ist denkbar einfach: Am Produkt wird noch gefeilt, am Cover ge-artistet...

Bei der mir vorliegenden Amiga-Fassung des Adventures habe ich allerdings schon (schmerzlich) feststellen müssen, daß allerlei Allgemeinwissen vonnöten ist, um zur Lösung des Problems vorzustoßen. Chemie, Physik, ein wenig Technik- und Computerkenntnisse sowie logisches Denken (auch das noch!) sind die Schlüssel zum Safe des Erfolgs.

Zur Story:

„Guten abend, meine Damen und Herren. Ich befinde mich hier in der Zentrale des Atomkraftwerks „Solar IV“ auf den Cook-Inseln. Diese Zentrale ist ca. 100 km von dem Reaktorkern des unterirdischen Kraftwerks entfernt. Vor etwa zwei Stunden ereignete sich im Reaktorkern ein Super-GAU. „GAU“ heißt in der Fachsprache der Betreiber „Größter Anzunehmender Unfall„. Aus noch nicht geklärten Gründen...“

Dies ist der Anfang vom Ende. Dies ist auch ein Teil aus der **ausgezeichneten** deutschen Anleitung. Der Auftrag ist klar: Der Spieler muß versuchen, die drohende Katastrophe zu verhindern bzw. in Grenzen zu halten.

BOMICO hat mit diesem Game ein heißes Eisen angepackt, denn „Tschernobyl ist überall“. Die deutschen Texte, Kommentare und Antworten des Parsers sind so gut, wie ich sie fehlerfreier noch nicht gesehen habe. Außer einem „entsannt“ und zwei fehlenden Kommata ist mir nichts Gravierendes mehr aufgefallen. Vielleicht deshalb der Vergleich mit *Infocom?* Sicherlich nicht nur deswegen:

Das logisch aufgebaute Spiel fordert dem Gamester allerlei an Denkarbeit ab. Text ist hier wichtiger als Grafiken. Letztere dienen echt nur zur „Untermalung“ und können getrost mit „ESC“ weggebeamt werden. Die Funktionstasten sind mit wichtigen Kommando-Verben belegt, können aber auch beliebig editiert werden. Mittels der Cursor-Tasten sind die letzten fünf Eingaben wieder aufrufbar. Dies ist sehr nützlich, nicht nur, falls man sich mal vertippt hat.

Umlaute sind direkt einzugeben; nur das „ß“ ist mit einem Doppel-S auszudrükken.

Im ersten Raum erkennen wir die Kommandozentrale. Der Captain ist verschwunden, die Umgebung verseucht. Die Terminal-Tastatur ist vor dem Gebrauch erst zu „desinfizieren“ (ich persönlich würde „dekontaminieren“ verwenden). Hierzu besorgt man sich im Sanitätsraum ein „Desinfektionsmittel“. Dieses wird im Schrank aufgespürt. Als Behälter sucht man sich eine Spraydose, die vorher entleert werden muß und aus der Küche ein Becherglas, um die Flüssigkeit einzufüllen...

Wie man sieht, ist alles nicht so einfach, wie man es sich denken könnte. Die Programmierer von **PROJEKT PROMETHEUS** haben etliche Fallen gelegt und sich bemüht, den Lösungsvorgang so schwierig wie möglich zu gestalten: So muß man beispielsweise eine ID-Karte vom Kommandanten aufspüren, um an den Bordcomputer oder an das Steuerungssystem zu gelangen. Hier liegt wiederum ein langer Weg vor uns: Kabinentür öffnen, Videorekorder einschalten, den richtigen Film finden und auf CD überspielen – um die Überwachungsanlage zu überlisten...

Es gibt noch vieles zu erkunden bei **PROJEKT PROMETHEUS.** Aber: Wir arbeiten bereits daran. Mehr über die „deutschen Infocomer“ in der kommenden Ausgabe!

M. KLEIMANN

SEGA

MEGA DRIVE®

ATEMBERAUBENDE SPIELHALLEN-TECHNIK – JETZT FÜR ZU HAUSE

Endlich ist es soweit. Das MEGA DRIVE, die erste Videospiel-Konsole der Welt auf 16-BIT Basis, verfügt in komprimierter Form über so manche, bis heute nur aus der Spielhalle bekannte Spielerei, die Usern weltweit den nötigen Schlaf verkürzen wird. Das mit zwei Prozessoren (68000er/8 MHz und Z 80/4 MHz), sprich der Originaltechnik der Spielhallen-Maschinen, gesteuerte MEGA DRIVE gibt es incl. deutschsprachiger Anleitung und dem Action-Spiel „Altered Beast“.

Die neue, lobenswert gestylte Arcade-Konsole wartet mit beispiellosem Zehn-Kanal-Stereo-Sound auf, der erstmals auch über Kopfhörer mit autonom steuerbarem Volume-Regler zu genießen ist.

Nicht weniger beeindruckend sind Graphik und Farben. Bei einer Auflösung von 320 x 244 Pixeln verfügt die MEGA-Maschine über 2048 Hardware-Sprites mit einer Größe von 8 x 8 bis 32 x 32 Pixeln. Bei dem fast schon übertrieben großen Repertoire an Farben (512) bleibt bei solcher Auflösung Computer-Artworkern kaum eine Variante vorenthalten.

16-BIT

MEGA DRIVE SEGA

Virgin GAMES

SEGA Vertrieb Deutschland · VIRGIN GAMES GMBH · Eiffestr. 398 · 2000 Hamburg 26 · Tel. 040/25 15 36-0

Österreich: IMPULS GMBH · Feldgasse 14 · A–1080 Wien · Tel. 02 22/48 65 07

Schweiz: Videophon AG · Bahnhofsplatz 9 · CH–6341 Baar · Tel. 042/33 22 88

RUFF AND REDDY

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Hi-Tec, England, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

R-TEAM!

Langeweile? Professor Flipnoodle sucht laufend Taschenraketentester! Mit den ersten Testern ist nämlich 'ne Kleinigkeit schief gelaufen. Ruff und Reddy hatten einfach Pech. Sie stellten sich bei der Premiere von Flipnoodels neuester Erfindung als Insassen zur Verfügung. Beim Start lief jedoch nicht alles so glatt, wie es vielleicht wünschenswert gewesen wäre. Aus bisher ungeklärter Ursache verlor sich die Taschenrakete auf unbestimmte Zeit im tiefen Blau des Alls. Everything out of control!

Das Softwarehaus HI-TEC hat jedoch eine Möglichkeit gefunden, das Abenteuer der beiden miterleben zu können. Dieses Projekt läuft unter dem Namen RUFF AND REDDY IN THE SPACE ADVENTURE. Diese Information ist bis jetzt noch top secret. Also: Maul halten – sonst Beule! Wenden wir uns nun aber wieder dem R-Team zu. Sie landeten auf einem fernen, den Menschen nicht bekannten Planeten, der von kleinen blauen Männchen namens Lilli-Punies bewohnt wird. Diese haben Ruff und Reddy gefangengenommen und ihnen zur Wiedererlangung ihrer Freiheit ein Ultimatum gestellt.

Einige der Punies werden auf einem Nachbarplaneten festgehalten. Ruff soll nun dafür sorgen, daß sie unbeschadet zu ihrem Heimatplaneten zurückgelangen. Ihm bleibt keine große Wahl, deshalb macht er sich sogleich ans Werk. Es ist jedoch nicht ganz ungefährlich, sich auf diesen Planeten zu begeben. Überall lauern bösartige Tennisbälle, Ufos, Mopedfahrer und anderes feindliches Gesindel auf Ruff.

Die Nachbarn der Punies sind leider auch nicht einfallslos. So hat es Pussy verdammt schwer, die Verstecke ausfindig zu machen. Nicht nur zu Land, sondern auch in der Luft und zu Wasser sind die blauen Männchen versteckt. Klar, daß der Kater nicht ohne Taucheranzug ins Wasser oder ohne Sauerstoff über die Planetenoberfläche gehen kann. In der Luft befinden sich überall kleine Inseln, die es zu erklimmen gilt.

»RUFF AND REDDY – echt 'ne Rakete!«

Ruff and Reddy in the Space Adventure scrollt in vier Richtungen, ist umfangreich, der Spieler hat kleine Rätsel zu lösen, lustiger Sound, passend zur witzigen Comic-Aufmachung ist außerdem vorhanden – und was das beste ist: Dieses Game kostet nur magere 30 Huhns! Was wollt Ihr mehr? ■

Sandra Alter

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

„So was hat man lange nicht gesehen..."

PRO-SOCCER 2190

System: Amiga (Augen verdorben), ST (testet hoffentlich ein anderer), **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller: Vulture Publishing, London, England, Muster von:** Active, London, England.

„A thing of beauty is a joy forever!" gab einmal ein oller Engländer von sich. Dies „Ding", was ich gesehen habe, ist „Schund forever". Verzeiht, aber man kann es nur in dieser Deutlichkeit rüberbringen. John Keats (siehe Zitat oben!) hat mit Sicherheit nicht das Machwerk PROSOCCER 2190 von VULTURE PUBLISHING gemeint. Es ist ein Sport-Programm, das so schlecht ist, wie man schon lange keins mehr gesehen hat! Ich erspare mir die „Einzelheiten" des „Player Managers" und Ihr Euch Euer Geld, o.k.? Laßt mich nur kurz zusammenfassen, was mir an diesem Game gefallen hat: +++++++++++

Falls Ihr denkt, hier **könnte** Text stehen, so irrt Ihr! Das, was auf der Verpackung zu lesen ist, verursacht mir immer noch Krämpfe. Ob ich weinen oder lachen soll? Ich weiß es wirklich nicht. Echt nicht! Da steht z.B.: „. . . 60 Minuten totaler Begeisterung warten auf den Spieler. . . Tactics required!" Was hier „requiriert" werden muß, sind Kontaktlinsen beim Kontaktsport. Mein Gott, warum dies überhaupt veröffentlicht werden konnte, ist mir ein Rätsel. . .

Zum Ablauf:

Innerhalb einer Turnhalle findet 2190 ein Fußball-Spiel statt. Die Kugel ist scheinbar aus Metall. Meine Kugeln (Augen) sind noch nicht bionisch. Ich fühle den Schmerz schon nach wenigen Sekunden: Das Rock-'n'-Rolling während des einschläfernden Hin- und Hergekickes kann nur einem blutigen Anfänger entsprungen sein. Was hier „technisch" geboten wird,. . .

Hindurchlaufen kann der Dribbel-Künstler bei Freund und Feind. Das ist aber schon alles, was Können anbelangt. Denn: Musi machen könn' se' nich', von Scrolling haben se' noch nichts gehört, nur die Frechheit, Sprüche zu kloppen gehört zu den Stärken.

Nochmal: Dieses Game ist keins! Originalton Helmut Kohl: „. . . werden zusammen mit der FDP untergehen." ■

Manfred Kleimann

Dieses Foto ist nur eine Halluzination!

Grafik/Animation	1
Sound	1
Spielablauf	1
Motivation	0
Preis/Leistung	1

Als Robo hangeln lernte

ROBOCOP 2

System: Amiga, C-64 (Cart), Amstrad 6124 plus; Amstrad (Cart) - alle angeschaut -, **empf. VK-Preis:** variieren je nach System und Datenträger, **Hersteller:** Ocean, Manchester, England, **Muster von:** Ocean, England.

Durch sieben Level und mit fünf Leben macht sich der alte Edelmetall-Bulle auf den Weg, Geiseln zu befreien, Dope aus dem Verkehr zu ziehen und gefährlichen Gangstern das Handwerk zu legen. ROBOCOP 2 von OCEAN spielt sich in der Hauptsache wieder plattformmäßig ab. In Level 1 hat er es noch einfach. Hier geht's an sich nur um Bonuspunkte, die man durch besagte Befreiung von Geiseln und „in-Haft- nehmen" von Gangstern (heißt „niederschießen") erhält. Im zweiten Abschnitt müssen wir ein kleines Strategiespielchen absolvieren: Auf 'ner Platine gilt es, die Chips wieder in die richtige Reihenfolge zu schieben. Erscheint in der Anzeige rechts der „vollständige" Kopf, kann Robo wieder laufen. Ein typisches Shoot-out à la Ocean erleben wir in Level 3. Bitte das Gute vom Bösen trennen!

Level 4 ist wie Level 1 - nur härter. Deshalb gibt's auch unbegrenzte Continues sowie aufzusammelnde Energie- („E") und Zeit-Boni („T"). Die orangefarbene Kugel bringt 'nen Extra-Leben. So klettert, hangelt und schießt Robo so vor sich hin, benutzt bewegliche Rampen, „schwebende Skateboards" oder einen Transportmagneten. In Level 5 verrichten wir erneut Platinenarbeit, in Numero 6 ein härteres Shoot-out, während uns im letzten Abschnitt wiederum Plattform- Abenteuer erwarten.

Robocop 2 ist ein verdammt schwierig zu lösendes Game, viel härter als der erste Teil. Der Spielablauf ist subtiler geworden, ohne aber äußerst „original" zu sein. Grafisch gesehen, sind die Amiga- und Amstrad-Versionen denen des 64ers um einiges überlegen. Das gilt auch für die Animation - und natürlich den Sound. Robocop 2 ist ein Spiel für Fans dieses Genres. Wer umwerfend Neues erwartet, wird enttäuscht sein. ■

Manfred Kleimann

	C-64 / Amstrad / Amiga
Grafik	6 / 9 / 9
Sound	7 / 8 / 9
Spielablauf	6
Motivation	6 / 8 / 8
Preis/Leistung	6 / 8 / 8

GRANDIOS GIGANTISCH GALAKTISCH

MASTER BLAZER

System: Amiga (tested), Atari ST, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Lucasfilm/Rainbow Arts, **Muster von:** Rainbow Arts, 4000 Düsseldorf.

Der Ball bleibt auch in der Zukunft rund. Nur das er hier von einem Kraftfeld in der Schwebe gehalten und mit sogenannten „Rotofoils" ins gegnerische Tor getragen wird. Rotofoils, das sind semiintelligente Fahrzeuge, die von einem Menschen oder einem anderen galaktischen Intelligenzwesen gesteuert werden.

Zwei Spieler tummeln sich auf der Spielebene des kosmischen Sportspiels MASTERBLAZER, an deren beiden Enden sich die wandernden Tore befinden, die es zu treffen gilt. Man schießt mit Hochgeschwindigkeit über den Platz und versucht, den Ball mittels des bordeigenen Traktorfeldes einzufangen, dem Gegner auszuweichen und den Schuß zu plazieren.

Je weiter der Player vom Tor entfernt ist, desto mehr Punkte gibt es bei einem Treffer. Nach jedem Tor rükken die Torstangen etwas enger zusammen, um die ganze Sache noch ein wenig diffiziler zu gestalten. Selbstverständlich kann der Gegner auch mit Schwung angerempelt werden, wenn er den Ball einfach nicht rausrücken will. Als Alternative bietet sich die Schußaktivierung des eigenen Fahrzeugs an, die auch ohne Ball ihre Wirkung zeigt: beide Vehikel werden dann mit Wucht auseinander katapultiert.

ASM HIT

»Masterblazer? Da laß'ich doch meinen alten Blazer im Schrank!«

Diesen Teil des Games werden C-64 Besitzer aus *Ballblazer*, der Vorlage zu MASTERBLAZER, kennen. Aber der neue „Blazer" bietet erheblich mehr. Beispielsweise das Rotofoil-Rennen, in dem das Vehikel slalomfahrend über eine Rennstrecke gejagt und der Mitspieler mal eben an die Bande gedrückt werden kann, was im Wiederholungsfall zu einem netten Breakdown seines Fahrzeugs führt.

Im Tournament-Modus können bis zu acht Spieler der Reihe nach gegeneinander antreten. Natürlich können die Gegner, wie in allen anderen Spielmodi, vom Computer simuliert werden, damit auch Lone Rangers nicht zu kurz kommen.

Für geschichtlich und technisch interessierte Piloten bietet sich ein Museumsbesuch an. Hier findet der Wissensdurstige alles zur Geschichte der Ballblazer-Spiele und technische Daten zu den einzelnen Fahrzeugtypen.

Lesefaule Gamester werden hocherfreut über den Demo-Modus sein, der die Spielregeln in animierter Form auf dem Bildschirm erklärt.

Optisch präsentiert sich Masterblazer mit einem horizontal geteilten Bildschirm, so daß beide Teilnehmer das Spiel einmal aus ihrer eigenen und einmal aus der Perspektive des Gegners sehen. Das ist zwar zu Beginn etwas verwirrend, verliert sich aber schnell im aufkommenden Spielfieber, welches nicht lang auf sich warten läßt.

Das Spielfeld scrollt frei in alle Richtungen, wobei von Ruckeln keine Spur zu sehen ist. Die Geschwindigkeit der Rotofoils ist wirklich atemberaubend – überhaupt ist die gesamte Grafik des Games Spitze. Dazu kommt noch der super Sound, der das gesamte Spiel begleitet. Die Titelmelodie wurde neu komponiert und hat einen guten Groove. Im Game selbst ertönt die original Ballblazer-Melodie, die auch keine Wünsche offen läßt. Was soll ich noch sagen? Schreibt Masterblazer auf euren Wunschzettel und hofft, daß der Typ mit dem weißen Bart und dem roten Kittel das Ding nicht selbst behält! *Cruiser* ■

PAUSED

Masterblazer ist mehr als eine bloße Konvertierung

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

"Genau wie ein Spiel sein sollte: sieht gut aus, klingt gut und spielt sich wie ein Traum!"

Chris Morley

By Graftgold

SIMULCRA

ACE RATED 936

Das 3-D Vektorsystem in Simulcra zeichnet sich durch ausgefüllte Festkörper 3-D-Grafik aus, mit im Schatten liegenden und von Licht beschienenen Oberflächen. Es gestattet eine beliebige Kombination von ausgefüllten und Drahtgestell-Formen. Ferner werden auch Tupfentechnik and durchsichtig/halbdurchsichtige Oberflächen verwendet. Der Programmcode manipuliert 252 nicht-Spieler orientierte Objekte auf der Karte. Die Spielzyklustrate und der Darstellungszyklus sind unabhängig voneinander, so daß die Spielzyklusrate mehr oder weniger konstant gehalten werden kann, selbst wenn die Display-Rate langsamer wird.
Spezielle Explosionseffekte werden mit einem hocheffizienten Partikel-Controller erreicht, der bis zu 100 Teilchen einzeln manövriert.
Zweifellos ein explosives Spiel.

MicroStyle

ACE RATED 936

Um die Spannung noch zu erhöhen, hat sich Microstyle jede Menge von Feiden ausgedacht. Da sind zunächst einmal die Lasertürme, die langsam einen ganzen Kreis drehen, bis sie sich Ihnen an die Fersen heften und dann unbarmherzig Feuer geben. Verschiedene Boden-und Luftangriffsfahrzeuge, einschließlich Jeeps und kleine l'anzer rasen ebenfalls umher, können jedoch mit einem einzigen Schuß lahmgelgt werden. Dies gilt nicht für die Megatans: Sie können nur mit Raketen zerstört werden, und zwar mit einem bisher unerreichten Spektakel. Zunächst wird der Geschützturm ausgeworfen, dann sacken sie mit einem fürchterlichen Lärm in sich selbst zusammen.
Während des Spiels haben Sie auch Zugang auf einen Kartenbildschirm, der Ihnen die strategische Planung erleichtert. Und ferner gibt es eine tolle Einrichtung für kartopraphische und Radar-Funktionen auf kurze Entfernung.

MICROSTYLE entführt Sie in einen elektronisch geführten Konflikt der Zukunft - in diesem brandheißen 3-D Ballerspiel...

Cyberscape herrscht in der fernen Zukunft, in der selbst Kriege in riesigen Simulationscomputern durchgespielt werden. Allerdings hat ein besonders unangenehmer Virus jetzt die Kampfhandlungen in die wirkliche Welt verlegt, mit dem Ergebnis, daß Horden von blutrünstigen Simulcraft-Piloten überall Verwüstung anrichten. Ihre Aufgabe ist es, in die Schlacht-Matrix einzudringen und die übrigen Raumschiffe sowie die Matrix selbst zu vernichten.

Sie steuern ein mit allent schikanen ausgerüstetes Oberflächen-Erkundungs-Vehikel (SRV), dessen Schwingflügel es beschränkt flugfähig machen. Sie fahren es in der Matrix herum und treffen gelegentlich auf eine feine rote Linie, die eine Energieschranke markiert, die Ihnen den Weg blockiert. Sie müssen dann den entsprechenden Energieprojektor ausfindig machen unt zerstören, damit Sie die Schranke passieren können.

Simulcra grenzt an das Ungeheuerliche und ruft Erinnerungen an das klassische Game VIRUS wach. Ihr SRV rotiert um 360 Grad und kann fliegen oder fahren. Drehung und Schattenwirkung sind hervorragend und verleihen dem Speil das Gefühl wahnwitziger Schnelligkeit. Die Kampfhandlungen sind rasant und heftig, und Sie können das SRV mit Mengen von Extras aufmöbeln, u.a. mit Beschleunigern, Radar, Feuern-und-vergessen-Raketen, Zieldisplays , Schutzschilden und Zusatzelbe

Das Ergebnis ist ein enorm schnelles 3-D Ballerspiel, das in Bezug auf den Spielablauf eine entferte Ähnlichkeit mit RESOLUTION 101 aufweist, jedoch auch

Elemente von Falcon und Virus in sich vereinigt. Darüber hinaus kommt durch die Rasterkonstruktion noch eine Labyrinth-Komponente mit hinzu. Die Soundeffekte sind absolute Spitze und steigern das Erlebnis der Geschwindigkeit noch zusätzlich. Eine spezielle Erwähnung verdient die fantastische Einführungssequenz.

GENAU WIE EIN SPIEL SEIN SOLLTE: SIEHT GUT AUS KLINGT GUT UND SPIELT SICH WIE EIN TRAUM!
Chris Morley hat in seinem Artikel in der Oktober-Ausgabe von Ace Magazine eigentlich alles gesagt, was es zu sagen gibt. Den Rest muß man erleben!

ATARI ST	OCT 90
AMIGA	OCT 90

Alle Zitate wurden mit Genehmigung von Ace veröffentlicht.

GALAXY

PC ENGINE

PC Engine Super Grafx	499,-
Battle Ace	99,-
Grandzoert	99,-
PC Engine Core Grafx RGB + 1 Spiel	399,-
Joyboard XE	149,-
Joyboard PC	199,-
CD-ROM	699,-
Afterburner II*	99,-
Batman**	99,-
Devil Crash***	99,-
Die Hard*	99,-
Double Ring***	89,-
Final Blaster***	99,-
Formation Soccer***	99,-
Klax*	99,-
Legendary Axe II*	79,-
Neutopia***	79,-
Rastan Saga II*	79,-
Super Star Soldier***	109,-
Wonderboy Monsterlair***	99,-
World Court Tennis***	99,-
PC Engine Fan	15,-
SG Darius Plus***	119,-
CD Legion*	109,-

SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole + 1 Spiel	399,-
PAL-Konsole ohne Netzteil	279,-
Joyboard ST	99,-
Arcade Power Stick	139,-
Axis FZ**	109,-
Budokan***	119,-
E-Swat	99,-
Hell Fire	99,-
Ghostbusters**	99,-
Insector X**	109,-
Phantasy Star II Engl.***	119,-
Populous***	119,-
Strider***	99,-
Super Monaco GP***	99,-
Thunderforce III***	99,-

u.v.a.

GAMEBOY

Batman**	59,-
Burai Fighter*	59,-
Castlevania**	59,-
Double Dragon II**	59,-
Nemesis***	49,-
Ninja Adventure***	59,-
Pipe Dream**	59,-
Puzznic***	59,-
Renju**	49,-
Shido***	59,-

STAR SELLER

Klax	SEGA	75,-
Sokoban	SEGA	49,-
Formation Soccer	PCE	79,-
Bonze`s Adventure	PCE	79,-
F1 Circus	PCE	79,-
Final Zone CD	PCE	79,-
Dondokodon	PCE	69,-
Pool of Radiance	Amiga	59,-
TV Sports Basketball	Amiga	69,-
Bards Tale I	C64	29,-
Bards Tale II	C64	39,-

COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Atomic Robokid	Sega Mega Drive
Avenger	PC Engine CD
B.A.T.	Atari ST/Amiga
Battle Command	IBM/Atari ST/Amiga
Budokan	Sega Mega Drive
Chuck Yeagers AFT	Atari ST/Amiga
Darius II	Sega Mega Drive
Epic	Atari ST/Amiga/IBM
E-Swat	Atari ST/Amiga/C64
Kadash	PC Engine
Märchen Maze	PC Engine
MIG29 Fulcrum	Atari ST/Amiga/IBM
Populous	Sega Mega Drive
Power Monger	Atari ST/Amiga
Puzznic	Atari ST/Amiga/IBM/C64
Rabio Lepus	PC Engine
Ringside Angel	Sega Mega Drive
Secret of Monkey Island	IBM/Amiga
Shadow Dancer	Sega Mega Drive
Space Quest IV	IBM
Starlord	Atari ST/Amiga/IBM
Supremacy	Atari ST/Amiga
Team Yankee	Atari ST/Amiga/IBM
Test Drive III	IBM
T.M.N.T. neu	Atari ST/Amiga/C64
Ultima V	89,- Amiga
Wing Commander	IBM
Wonderland	IBM/Amiga
Y`s CD	Pc Engine

C64 DISK

AMC	45,-
Atomix	39,-
Boxing Manager	45,-
Crack Down	45,-
E-Motion	45,-
F-16 Combat Pilot	55,-
Flimbos Quest	45,-
Footballman. Worldcup Ed.	45,-
Int. 3D Tennis***	45,-
Kick Off II	45,-
Manchester UTD.	45,-
Might & Magic II	55,-
Secret of Silver Blade**	75,-
Ski or Die*	45,-
Space Rogue*	59,-
Starflight*	49,-
Tie Break*	45,-
Turrican	45,-
Vendetta*	49,-

u.v.a.

C64 SUPER STARS

Bards Tale III**	59,-
Champions of Krynn***	75,-
Curse of the Azure Bonds***	75,-
Dragon Wars***	49,-
Gunship**	55,-
Microprose Soccer**	55,-
Pool of Radiance***	69,-
Rings of Medusa**	49,-
Silent Service*	55,-
Stealth Fighter*	55,-
Ultima V***	75,-

ATARI ST SUPER STARS

Chaos strikes back***	69,-
Cadaver***	75,-
Dragonflight***	85,-
Dungeon Master***	69,-
Emlyn Hughes Int. Soccer***	69,-
F-16 Falcon***	75,-
F-16 Mission Disc 1***	59,-
F-16 Mission Disc 2***	69,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
F-29 Retaliator**	75,-
Immortal**	75,-
Kick Off II***	69,-
Paradriod 90***	69,-
Plotting**	69,-
Popolous***	69,-
Popolous Data Disc***	39,-
Rick Dangerous II***	69,-
Their Finest Hour**	79,-
Ultima V***	89,-

u.v.a.

ATARI ST

Bomber Mission Disc	45,-
Damocles*	75,-
Days of Thunder	75,-
Debut	75,-
Final Battle	69,-
Fire & Brimstone*	75,-
Fire & Forget II	69,-
Gold of the Aztecs	59,-
International Soccer Chall.	69,-
Klax*	59,-
Operation Stealth**	69,-
Projectyle	75,-
Shadow of the beast	69,-
Snowstrike	59,-
Subbuteo	59,-
Tennis Cup*	75,-
Time Machine	69,-
Thunderstrike	75,-
Tie Break*	69,-
Turrican**	59,-
Wings of death	75,-

u.v.a.

IBM

Battle Chess II*	85,-
Bomber Mission Disc	45,-
Champions of Krynn***	79,-
Conquest of Camelot**	119,-
Days of Thunder	69,-
Flight of the Intruder***	99,-
Fountain of Dreams**	75,-
Global Dilemma***	99,-
Heroes Quest**	119,-
Indiana Jones Adventure***	79,-
Ishido***	85,-
Legend of Faerghail***	85,-
LHX Attack Chopper***	119,-
Loom**	69,-
Popolous***	79,-
Popolous Data Disc***	39,-
Prince of Persia**	75,-
Railroad Tycoon***	99,-
Rings of Medusa***	79,-
Secret of Silver Blade*	79,-

Silent Service II***	99,-
Sim City***	79,-
Stormovik SU 25*	85,-
Their finest Hour***	89,-
Ultima VI***	99,-
Welltris	75,-
ADLIB Sound Card	289,-
Soundblaster	449,-

AMIGA SUPER STARS

Cadaver***	75,-
Champions of Krynn***	79,-
Corporation***	75,-
Dragonflight**	89,-
Dungeon Master 1MB***	79,-
Emlyn Hughes Int. Soccer***	75,-
F-16 Falcon***	79,-
F-16 Mission Disc 1***	59,-
F-16 Mission Disc 2***	69,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
F-29 Retaliator**	75,-
Immortal**	75,-
Indiana Jones Adv.***	69,-
Kick Off II***	69,-
Legend of Faerghail*	79,-
Paradroid 90***	69,-
Pirates***	79,-
Pool of Radiance	75,-
Popolous***	69,-
Popolous Data Disc***	39,-
Rick Dangerous II***	69,-
Rings of Medusa***	79,-
Their finest Hour**	79,-
Wings**	79,-

AMIGA

2nd Front 1MB**	85,-
Apprentice*	59,-
A-10 Tank Killer**	85,-
Battlemaster	85,-
BSS Jane Seymour*	75,-
Days of Thunder	79,-
Debut	69,-
Distant Armies	69,-
Dragon Strike*	85,-
Edition One*	69,-
Final Battle	69,-
Fire & Forget II	69,-
Flood	69,-
Gold of the Aztecs	69,-
Int. Soccer Challenge	69,-
Killing Game Show	69,-
Magic Fly	75,-
Murder	69,-
Neuromancer**	69,-
Night Breed	69,-
Operation Spruance	85,-
Operation Stealth**	69,-
Plotting**	69,-
Second Front	89,-
Shadow of the Beast 2*	89,-
Shockwave	69,-
Snowstrike	69,-
Storm across Europe 1MB**	85,-
Subbuteo	59,-
Time Machine	69,-
Turrican*	59,-
Viking Child	69,-

Bemerkung: 1-3 Sterne (*), diese Spiele gefallen unseren Stargamblern Freddy, Roland, Thomas, Udo und Wolfgang besonders gut.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Albert-Rosshaupter-Straße, ca. 100m
Ebenfalls S-Bahn / Tram-Bahn / Bus-Haltestelle Harras
Versandanschrift: Albert-Rosshaupter-Str. 23, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht
Telefon : (089) 760 51 51, Telefax : (089) 769 80 24

089 / 7605151

STRATEGIE UND I-GING

ISHIDO

System: PC (getestet), Mac, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Accolade, England, **Muster von: United Software, 4835 Rietberg.**

Das gibt es doch nicht! Irgendwie muß es doch schließlich gehen (Hektik kommt auf...)! Neuer Versuch. Jetzt klappt's – bestimmt! Falsch! Noch 'ne Runde (Nervosität kommt auf...). Also, den Roten ins Diesseits, den blauen ins Jenseits – in der Anleitung sah's doch so simpel aus! Und wieder ist der Beutel leer – kein Vierer (Haß...).

Tja, so geht's auf keinen Fall. Wie schon ein altes Sprichwort sagt: In der Ruhe liegt die Kraft! Zudem geht es bei ISHIDO unter anderem um ein fernöstliche Weissagungsritual, das I- Ging, ein wohl sehr bekanntes Orakel. Und Orakel halten in der Regel nichts von Hektikern.

Nur Knobelkünstler bekommen 'nen weisen Rat!

Das eigentliche Game besteht aus einem Strategiespiel. Auf einem acht Felder hohen und zwölf Felder breiten Spielbrett sollen verschiedenfarbige und -gemusterte Steine plaziert werden. Der äußere „Kranz" des Brettes wird mit Jenseits bezeichnet, alle inneren Felder mit Diesseits.

Am rechten Bildschirmrand lassen sich der nächste zu spielende Stein, die Punktzahl und die noch verbleibenden Steine ablesen. Zu Anfang jedes Spiels werden sechs Steine auf dem Spielbrett vorgegeben, an die die anderen anzulegen sind. Dabei muß entweder die Farbe oder das Muster beider Steine übereinstimmen. Ist doch bis jetzt ganz simpel, oder? Wenn nicht, holt Euch eine/n zweite/n Mann/Frau dazu, der/die wird's bestimmt verstehen und kann im Zwei-Spieler-Modus sogar mitspielen. Sollte dies dennoch nicht klappen, laßt den Compi einfach allein spielen.

Aber jetzt kommt's: Wie schon erwähnt, beinhaltet Ishido ein Orakel. Hat der Spieler eine Frage, die ihn persönlich betrifft, so kann er sich vom Orakel Ratschläge geben lassen. Dazu wird in der Menüleiste „Orakel" aktiviert. Sogleich erscheint ein Feld auf dem Screen, wo die Frage eingegeben wird. Damit sie aber auch beantwortet wird, ist einige Anstrengung und Überlegung vonnöten.

Nun wird nämlich das Strategiespiel mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad fortgesetzt. Erst wenn fünf Steine in einer bestimmten Formation auf dem Spielfeld plaziert wurden, anwortet das Orakel. Und zwar müssen vier Steine so gesetzt werden, daß in ihrer Mitte ein Feld frei bleibt. Jetzt gilt es, den passenden Stein in deren Mitte zu setzen. Ein Stern leuchtet auf, und das Orakel antwortet auf die gestellte Frage. Sollten die eigenen grauen Zellen nicht mehr in der Lage sein, einen klaren Gedanken auszuspucken, so erweist sich der Compi auf Wunsch sehr hilfsbereit und gibt einen oder mehrere Spielzüge vor.

Ishido besteht aus vier Disketten. Zuerst einmal nimmt das Orakel natürlich jede Menge Speicherplatz in Anspruch, aber auch für das Strategiespiel selbst hat sich Accolade 'ne Menge einfallen lassen. Sechs verschiedene Spielsteinarten sind anwählbar, plus ein Editor. Der Editor ist im Grunde schon ein kleines Malprogramm. Mit Hilfe der zwölf zur Verfügung stehenden Farben kann der Spieler eigene Kreationen verwirklichen und abspeichern. Ferner stehen fünf verschiedene Spielbretter zur Verfügung, und sicherlich wird sich darunter eines befinden, das auch zu den Eigenkreationen paßt.

Selbst an furchtbar unordentliche Leute wurde gedacht. Ich meine die, die ihre Spielanleitungen immer irgendwo liegen lassen (auf'm Klo, in der Schule, usw.). Bei Ishido ist also sogar die dazugehörige Anleitung im Menü anwählbar. Hut ab, Accolade! Trotzdem: Halbe Hitsterne haben wir nicht, und zum ganzen reicht's leider auch nicht. ■

Sandra Alter

Grafik	**8**
Anleitung	**10**
Spielaufbau	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**

Schneller als Perestroika

STORMOVIK

System: IBM PC mit 512 KBytes, ab DOS 2.1, 286-AT oder schneller empfehlenswert, Grafik: CGA, EGA, MCGA, VGA, Sound: AdLiB, CMS, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** E.A., England.

ELECTRONIC ARTS, unsere Freunde von der Insel, wollten uns überraschen – mit einem Flugsimulator aus Gorbis-Hobbykeller. Leider zu spät. Mit der Wiedervereinigung ist der teutonische Kommiß nämlich schon im Besitz einer Staffel rustikaler MiG-Jäger. Wer keinen Pilotenschein besitzt, aber trotzdem eine der neuesten Laubsäge-Arbeiten aus dem Kreml fliegen will, kann seit kurzem im STORMOVIK, dem SOVIET ATTACK FIGHTER SU-25 Platz nehmen. Jener Flieger entführt seine Piloten auf interessante Missionen der russischen Art.

Neben Marlboro und Pepsi (statt Papierosow und Grasowka) hat sich dort auch schon der Terrorismus etabliert. Und der gefährdet nun all das, was durch Glas Most und Perestroika mühevoll aufgebaut wurde. Im Kreml weiß man bereits, wer dahintersteckt: „Mitglieder" des amerikanischen und bulgarischen Geheimdienstes sowie Abtrünnige des KGB (Letztere ließen sich kurzerhand nach Paris versetzen, da sie erfuhren, daß Edgar Briggs immer noch beim Londoner CI-5 arbeitet).

Aufgabe der Stormovik-Piloten ist es, terroristische Aktionen in Deutschland zu unterbinden, will heißen: Munitionsdepots zerstören, mutmaßliche Terroristennester aufräumen, verdächtige Industriegebäude dem Erdboden gleichmachen oder auch Lastwagen-Konvoys von der Straße putzen. Insgesamt warten zehn Missionen auf ihre Erfüllung. Jung-Piloten können derweil im SU-25-Simulator (Practise-Mode) üben.

Peter, grüß mir die Sonne ...

ASM Hit

»Auf STORMOVIK verzichten? Man gönnt sich ja sonst nichts . . .«

Wer sich bei einem Auftrag eingeschrieben hat, erhält den Mission-Report mit den wichtigsten Daten zum Flugablauf. Auf einer weiteren Karte werden Start-und Landeplatz sowie der eigentliche „Arbeitsplatz" bekanntgegeben. Je nach Dienstgrad können sich die Piloten vor dem Start noch eine ordentliche Waffenladung zusammenstellen. Dann wird's ernst. Das Vorzeigestück der russischen Luftwaffe stellt sehr hohe Anforderungen an die Piloten. Wer von einem etwas gemächlicherem Flugsimulator kommt, muß sich jetzt umstellen. Die SU-25 ist sehr wendig, und ihre empfindliche Steuerung setzt Lenkmanöver blitzschnell in die Tat um. Hat man sich erstmal daran gewöhnt, möchte man diese Geschwindigkeit später nicht mehr missen. Volle Konzentration wird dem Piloten schließlich abverlangt, wenn es zum Luftkampf kommt. Wer dort nicht die Ruhe verliert und in der Hektik des Gefechts die Übersicht behält, wird am Ende Sieger bleiben. Unterstützt wird man dabei durch ein (anscheinend) aufs Notwendigste reduziertes Cockpit. Bei der Bestückung des Instrumentenboards glaubt man, daß die übergreifenden Sparmaßnahmen des Sozialismus auch hier nicht haltgemacht haben. Doch es fehlt nichts. Anzeigen und Instrumente sind unauffällig plaziert. Man lasse sich nicht vom äußeren Eindruck täuschen, denn im Falle eines Falles wünscht man sich mindestens vier Augen und ebensoviele Hände, um alles unter Kontrolle zu haben.

Von der stressigen Action in luftigen Höhen abgesehen, verwöhnt STORMOVIK seine Piloten mit vielen angenehmen Features. Von der flugtechnischen Seite läßt das Programm keine Einzelheit aus. Das beiliegende Handbuch glänzt zwar nicht durch umfangreiche Dokumentation, erklärt jedoch alle Feinheiten des Fliegens hinreichend. Sogar an den Schleudersitz wurde gedacht. Auch das Ambiente stimmt. Viele nette Hintergrundgrafiken sorgen für Stimmung und Atmosphäre. Eine Digi-Prawda verkündet die aktuelle politische Lage. Für die Komfort-verwöhnten PC-User gibt's die bekannten Standards: drei Schwierigkeitsgrade, Piloten lassen sich abspeichern, Flugbeurteilung, diverse Sicht-Perspektiven, Landehilfe, einstellbare Details; Zeitraffer, Joystick- und Maus-Steuerung. Einen AT-Rechner sollte man sich allerdings schon gönnen, um in den vollen Genuß der Geschwindigkeit zu kommen. VGA- oder EGA-Grafikkarten sollten ebenfalls mit von der Partie sein – auf den mäßigen AdLib-Sound kann man dagegen verzichten. Überhaupt kann man auf vieles verzichten. Aber auf STORMOVIK? Man gönnt sich ja sonst nichts...! ■

Pjotr Bronski (pb)

Grafik	**10**
Sound	**6**
Realitätsnähe	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

Computer Shop und Gamesworld München / Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

PC-ENGINE

PC-Engine RGB	**300,-**
Joypad	39,-
Competition Pro	59,-
Batman	**99,-**
F-1 Circus	**99,-**
Final Blaster	**99,-**
Formation Soccer	**99,-**
Hell Fire	99,-
Image Fight	99,-
Klax	99,-
Lode Runner	89,-
Ninja Spirit	99,-
Super Star Soldier (Gunhead II)	**89,-**
W-Ring	**99,-**

SEGA MEGA DRIVE

Konsole Pal od. RGB + 1 Spiel	**349,-**
Sega Games Sonderangebote ab	**49,-**
Axis F2	**99,-**
Batman	99,-
Burning Force	**99,-**
Competition Pro Sega 16 Bit	59,-
E-Swat	79,-
Fatman	99,-
Hell Fire	**99,-**
Moonwalker	**99,-**
Phantasie Star II (engl.)	**109,-**
Phelios	**99,-**
Strider	**99,-**
Super Monaco GP	**89,-**
Super Shinobi	79,-
Thunderforce III	**99,-**

SNK NEO GEO

Neo Geo Konsole (kompl.)	**849,-**
Joystick NEO GEO	**109,-**
Nam 1975	429,-
Magican Lord	**449,-**
Baseball	**429,-**
Golf	429,-
Riding Hero	**449,-**
Ninja Combat	**429,-**
Cyberlip	**449,-**
Super Spy	**499,-**

GAMEBOY

Game Boy incl. Tetris	**169,-**
Mit deutscher Anleitung	
Burai Fighter Deluxe	49,-
Golf	49,-
Qix	49,-
Solar Striker	49,-
Super Mario Land	49,-
Tennis	49,-
Wizard and Warriors	49,-

ATARI LYNX

Grundgerät	**299,-**
Blue Lightning	59,-
California Games	59,-
Chips Challenge	59,-
Electrocop	59,-
Gates of Zendocon	59,-
Gauntlet III	79,-

Ankündigungen November/Dezember

Afterburner	**PC-ENGINE**
Arrow Flash	MEGA DRIVE
Die Hard	PC-ENGINE
Dynamite Duke	MEGA DRIVE
Fire Shark	MEGA DRIVE
Gain Ground	MEGA DRIVE
Lettrix	AMIGA/ST
M 1 Tank Platoon	**AMIGA/ST**
Populous	**MEGA DRIVE**
Powermonger	**AMIGA**
Prince of Persia	**AMIGA**
Ra	ALLE SYSTEME
Rabio Lepus Special	**PC-ENGINE**
Rainbow Island	**MEGA DRIVE**
Rick Dangerous II	ST/AMIGA/C64
UMS II	AMIGA/ST

SEGA GAME GEAR in Kürze erhältlich !!!

C 64 Disk

Bards Tale III	59,-
Battle of Napoleon	69,-
Champions of Krynn	**75,-**
Dragon Wars	49,-
Great Courts	59,-
Gunship	49,-
Kick off II	**45,-**
Microprose Soccer	49,-
Oil Imperium	45,-
Panzerstrike	69,-
Pirates	**49,-**
Rings of Medusa	**49,-**
Secret of the S. Blades	**75,-**
Sentinel Worlds	49,-
Sim City	**59,-**
Stealth Fighter	49,-
Turn It	**29,-**
Turrican	39,-
Ultima V	**69,-**

Atari ST

Cadaver	**79,-**
Chaos Strikes Back	69,-
Codename Iceman	109,-
Colonels Bequest	109,-
Dragon Flight	89,-
Dungeon Master	69,-
Emlyn Houghes Int. Soccer	75,-
F 16 Falcon	**79,-**
Falcon Mission Disk II	**59,-**
F-29	75,-
Fire and Brimstone	79,-
Imperium	**79,-**
Indiana Jones Adv.	69,-
Kick off II	**69,-**
Immortal	**79,-**
Invest	**79,-**
Larry III	**109,-**
Midwinter	79,-
Operation Stealth	**75,-**
Populous	**69,-**
Rings of Medusa	79,-
Sim City	**89,-**
Starflight	69,-
Their Finest Hour	**89,-**

IBM

Battle Chess II	**89,-**
Centurion Def. of Rome	**79,-**
Champions of Krynn	**79,-**
Colonels Bequest	119,-
Conquest of Camelot	119,-
Flight IV dt.	**159,-**
Flight of the Intruder	109,-
Indiana Jones	**79,-**
Ishido	**89,-**
Jet Fighter dt.	**89,-**
Larry III	119,-
Legend of Faerghail	89,-
LHX Attack Chopper	**109,-**
Loom	69,-
Midwinter	**79,-**
Might and Magic II	99,-
Murder	**69,-**
Oil Imperium	69,-
Oil's Well	**59,-**
PGA Golf Tour	**79,-**
Populous	79,-
Ports of Call	99,-
Railroad Tycoon	**109,-**
Rings of Medusa	79,-
Silent Service II	**99,-**
Sim City	89,-
Their finest Hour	**89,-**
The Secret of Monkey Island	**69,-**
Tracon 1	99,-
Ultima VI	**99,-**
Wolfpack	**109,-**

Amiga

1 MB Ram plus Dungeonmaster	**249,-**
688 Sub	75,-
A-10 Tank Killer	99,-
Cadaver	79,-
Champions of Krynn	89,-
Dragons Flight	89,-
F 16 Falcon	79,-
F 16 Mission Disk II	**59,-**
F 19 Stealth Fighter	**89,-**
Fatal Heritage	**79,-**
Heroes Quest	119,-
Immortal	**79,-**
Imperium	**79,-**
Invest	**79,-**
Indiana Jones	**79,-**
Kaiser	99,-
Larry III	**119,-**
Legend of Fairghail	**89,-**
Midwinter	89,-
Might and Magic II	89,-
Operation Stealth	**75,-**
Pirates	79,-
Pool of Radiance	**75,-**
Populous	69,-
Rings of Medusa	**79,-**
Sim City	89,-
Starflight	69,-
Their Finest Hour	**89,-**
Turican	**59,-**
Unreal	**89,-**
Wings	**89,-**
Team Yankee	89,-
Gold of the Aztecs	69,-
Colonels Bequest	119,-
Codename Iceman	119,-
Police Quest II	109,-

Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel.: 0 89 / 5 02 24 46, Fax: 0 89 / 5 02 67 67
Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel.: 09 11 / 20 30 28

NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU
Versandzentrale Drygalskiallee 31, 8000 München 71, Tel.: 0 89 / 78 60 44, Fax: 0 89 / 78 60 45

0 89 / 78 60 44

SALON DE LA
MICRO 90
DU 26 AU 29 OCTOBRE

Bonjour Tristesse Nichts los im „Grauen Salon“

Traurig war's, was sich vom 26. bis 29. Oktober in der Grande Halle im Pariser Stadtteil La Villette abspielte. Zum zweitenmal hatte der Salon de la Micro seine Pforten geöffnet, um Händlern, Softwarehäusern und Herstellern von Hardware die Gelegenheit zur Selbstdarstellung zu geben. Gleichzeitig sollten Besucher und Presse die Möglichkeit bekommen, sich umfassend über Trends und Neuentwicklungen zu informieren. Doch wie so oft im Leben lagen Welten zwischen Anspruch und Resultat, und so konnte die Veranstaltung dem hochgesteckten Ziel in keinster Weise gerecht werden. Viel Lärm um nichts also, was man wörtlich nehmen kann, denn die Lautstärke in der Ausstellungshalle ging hart an die Grenze des Ertragbaren. Über die wenigen nennenswerten Neuigkeiten berichten wir auf den folgenden Seiten.

Ein Bericht von Bernd Zimmermann (Text) und Matthias Siegk (Fotos)

Tatort Grande Halle im Pariser Stadtteil La Villette

Woran liegt es, daß der **Salon de la Micro** auch 1990 nicht zufriedenstellen konnte, nachdem die Veranstaltung bereits im vergangenen Jahr mehr schlecht als recht über die Runden gebracht worden war? Im wesentlichen sind es wohl drei Gründe, die für das Mißlingen der Show verantwortlich sind. Erstens: die Standmieten. Umgerechnet rund 1000 Mark pro Quadratmeter müssen berappt werden, um auf der Messe präsent zu sein. Bei einer benötigten Mindestfläche von zehn bis fünfzehn Quadratmetern müssen demnach 10.000 bis 15.000 Mark aufgewendet werden; ein Betrag, der vor allem kleinere Firmen sicherlich schmerzen wird. Zweitens: der Termin. Eine Woche vor dem Salon de la Micro fand, ebenfalls in Paris, eine Atari-Messe statt, eine Woche später wurde eine Amstrad-Show ausgerichtet. Beide - die Atari-ST-Modelle wie die Amstrad-CPC-Reihe - sind für den französischen Markt von entscheidender Bedeutung, und so wird diesen Messen die entsprechende Beachtung geschenkt. Die Folge sind die Übersättigung des Publikums und die finanzielle Überbelastung der Aussteller. Freilich hätte Salon-Organisator **Montbuild** auf einen anderen Termin ausweichen können, doch zwangen offenbar Prestigegründe das Unternehmen dazu, an dem eigentlich ungünstigen Veranstaltungszeitpunkt festzuhalten. Drittens: der Veranstalter. Zahlreiche Aussteller beklagten die ihrer Meinung nach unzureichende Arbeit von Montbuild. Grundtenor der anwesenden Firmen war, daß sich Montbuild nicht energisch genug darum gekümmert habe, weitere Companies zur Teilnahme am Salon de la Micro zu bewegen.

Coming soon: Industrial Rebound von Magic Bytes

Wie dem auch immer sei, der Effekt der Mißplanung war, daß viele Firmen durch Abwesenheit glänzten, darunter leider auch die meisten französischen. Keine Spur von **Titus**, nichts zu sehen von **Loriciel**. **Coktel Vision** zog es ebenso vor, zu Hause zu bleiben, wie **Infomedia**. **Infogrames** war immerhin mit ein paar Prospekten vertreten, die am Stand von **IBM** ausgelegt waren. Gerüchten zufolge soll es um das Lyoner Softwarehaus ohnehin nicht allzugut bestellt sein. Böse Zungen wissen gar bereits von Infogrames' bevorstehender Pleite zu berichten. Ob solche Prognosen zutreffen oder übereilt sind, wird man sehen müssen. Schade wäre es auf jeden Fall um das traditionsreiche Softwarehaus.

Nach soviel Wehklagen wollen wir nun einmal sehen, was sich an Interessantem auf den insgesamt 4.500 Quadratmetern getan hat. Stark vertreten waren die Konsolen-Anbieter. Der Trend hin zu den kleinen Cartridges zeichnet sich also auch in Frankreich immer mehr ab. Am stärksten war der Stand von **SNK** umlagert, die mit ihrer **Neo Geo** die Besucher in Scharen anlockten. Außer den bereits bekannten Titeln wurden hier **Cyber-Lip** und **The Super Spy** angekündigt, beides Actionspiele in Reinkultur. Ebenfalls nicht viel Neues hatte **Virgin Loisirs**, französischer **Sega**-Distributor, zu bieten. Alles drehte sich ums **Mega Drive**, das nun endlich auch hier nach langem Ringen einen offiziellen Vertrieb bekommen hat. Nicht anders ging es bei **Atari** zu, wo das **Lynx** den Homecomputern in puncto Zuspruch deutlich das Nachsehen gab. Ebenso umlagert waren **PC-Engine** und **Super Grafx**. Wenn es auch hier wiederum nichts Weltbewegendes zu bestaunen gab, das Interesse an den „Spielezwergen" mit der großen Leistung zeigte sich auch an diesem Stand besonders deutlich. Ein Anzeichen dafür, daß die Konsolen in Frankreich an Bedeutung mehr und mehr zulegen, ist sicherlich auch die Tatsache, daß die größte französische Spielezeitschrift **Tilt** ihrer neuesten Ausgabe eigens einen Konsolensonderteil beigelegt hat; mit **Player One** ist darüber hinaus nun sogar ein Magazin auf dem Markt erschienen, das sich ausschließlich mit den Konsolen beschäftigt.

Weiter führt der Weg von den Konsolenanbietern zu

Infogrames in Bildern:

Alpha Wares

Alcatraz

Murders in Space

Narco Police von der spanischen Company Dinamic

den Softwareherstellern. Erste Station (durch Zufall): die einzige deutsche Firma, die ihren Weg nach Paris gefunden hatte, **Magic Bytes**. Ob es ein Omen ist, mag dahingestellt sein; von ihrer für Ende 1990 geplanten Börsen- und Wirtschaftssimulation **Big Business** scheinen sich die Gütersloher jedenfalls einiges zu versprechen. Etwa zum selben Zeitpunkt sollen **Industrial Rebound** und **American Journeys** erscheinen. Bei Industrial Rebound handelt es sich keineswegs um eine weitere Wirtschaftssimulation, wie der Titel vermuten läßt, sondern um ein Action-Game, angesiedelt im Jahr 2021, bei dem der Spieler per pedes und im Auto Jagd auf ein Verbrechersyndikat macht. Eine Kombination aus Strategie- und Lernspiel soll American Journeys sein. Von New York aus startet man - ganz auf sich allein gestellt - einen Trip durch die Staaten und muß sich hier durchs Leben schlagen. Hotelreservierungen, Bestellungen in Restaurants usw. - all das will erledigt sein. Grundkenntnisse der englischen Sprache sollten also vorhanden sein.

Mit **Canal 4** ist ein neues Label auf den Plan getreten. Erster Titel ist **Astroids**, ein Spiel, das nur zusammen mit **Minitel** läuft, dem französischen Gegenstück zu unserem BTX.

Infogrames, wie schon gesagt nicht selbst auf dem Salon vertreten, hat eine ganze Reihe von neuen Titeln in Arbeit. Einer davon ist **Mytical**, ein Programm mit ansprechenden Grafiken, bei dem man sich als Zauberlehrling auf ST, Amiga, IBM PC und Amstrad CPC durchs Leben schlägt. **Alcatraz** ist der Nachfolger eines indizierten Infogrames-Programms, bei dem es wiederum ordentlich zur Sache geht. Geschossen wird aus vollem Rohr, und das auf allen 16bittern. Keinen Deut friedfertiger geht es bei **Metal Masters** zu. ST-, Amiga- und PC-User kämpfen mit einem Roboter, der zuvor selbst zusammengebaut und bestückt werden muß, gegen Helikopter, Panzer und alles, was da kreucht und fleucht. **Murders in Space** ist ein Action-Adventure, ebenfalls für die 16bitter, bei dem ein Mord in einem Raumschiff aufgeklärt werden muß. Über **Alpha Waves** hatten wir schon einmal kurz berichtet; nun sieht das Vektor-Grafik-Game seiner Veröffentlichung entgegen. **Genghis Khan** führt den Spieler in das Reich des alten Mongolenfürsten. Amiga- und PC-User müssen versuchen, den Herrschaftsbereich auf Europa und China auszudehnen.

Mit drei neuen Produkten war der spanische Hersteller **Dinamic** vertreten: **Multi Sports, Narco Police** und **African Trail Simulator.** Bei Multi Sports können fünf verschiedene Sportarten gespielt werden, nämlich Basketball, Motorradrennen, Kung-Fu, Fußball und Tennis. Erscheinen wird die Kompilation für Amstrad CPC und PC. In Amiga, Atari ST, IBM PC und Amstrad CPC kann in Kürze Narco Police eingeladen werden. In diesem Kampfspiel der härteren Gangart geht man wieder einmal auf Verbrecher- und Terroristenjagd, wobei der Ausgang ganz entscheidend von der richtigen Ausrüstung abhängt. Für PC und CPC schließlich soll der African Trail Simulator herauskommen, bei dem man an der Rallye Paris-Dakar teilnehmen kann. Bleibt nur zu hoffen, daß dieses Produkt besser ausfällt als das Programm von Coktel Vision, welches seinerzeit ebenfalls die Hetzjagd durch Nordafrika zum Gegenstand hatte.

Bei **Mirrorsoft** dreht sich zur Zeit alles um die **Teenage Mutant Hero Turtles**, die wir bereits in der vorigen Ausgabe getestet und „verrissen" haben. Dennoch setzen die Engländer nach wie vor auf das Game, kündigen daneben aber noch eine Reihe weiterer Neuveröffentlichungen an. So zum Beispiel **Duster**, eine futuristische Action - / Strategie - Kombination, die für die 16bitter unter dem **Imageworks**-Label er-

Warlock, einer der kommenden Titel von Millennium

Bei Lankhor: Gute Miene zum bösen Spiel oder Freude über die Neuen, Maupiti Island und Raiders (rechts)?

Duster, Imageworks

Crash Course, Spectrum Holobyte

Reach for the Skies, PSS

scheinen soll. Daneben werden ebenfalls mit dem Imageworks-Aufkleber zwei Nachfolgewerke veröffentlicht werden: **Predator 2** und **Back to the Future III**. Geplant sind Versionen für alle gängigen Homecomputer.

Ausschließlich den 16bittern wird das Action-Adventure **Champion of the Raj** vorbehalten sein, das noch bis Jahresende auf dem Markt sein soll. Weiterhin sehen die Mirrorsoft-Titel **Speedball** und **Xenon II** ihrer Fertigstellung auf dem Sega-Master-System entgegen. Von **PSS**, die von Mirrorsoft vertrieben werden, stehen uns zwei neue Kriegs„spiele" ins Haus: **Reach For the Skies** (Untertitel: The Battle for Britain 1940) und **Red Phoenix**. Beide sollen bald für Amiga, ST und PC erhältlich sein. Spectrum Holobyte hat zur Zeit ein Autorennen in Arbeit, bei dem Rampen ebenso wenig fehlen wie Loopings und sonstiges Drum und Dran. **Crash Course** soll zunächst den PClern zugute kommen. Weniger sportlich geht es bei einem Wargame ab, das den schönen Titel **Electronic Battlefield System** trägt. Auch hier darf zunächst nur auf PC geschlachtet werden.

Harte Arbeit, oben wie unten: Night Shift und Secret Weapon of the Luftwaffe, beide von Lucasfilm Games.

Lankhor produziert nicht viel, aber was die Company bisher unters Volk gebracht hat, hatte durchweg Hand und Fuß. Fertig ist bereits der Nachfolger von Mortville Manor, betitelt **Maupiti Island** (siehe Testbericht an anderer Stelle). Wieder handelt es sich in diesem Adventure um eine Detektivstory, beeindruckend sind vor allem die exzellenten Grafiken und die klare Sprachausgabe. Letztere ist übrigens auch dafür verantwortlich, daß man auf die deutsche Version noch ein paar Wochen wird warten müssen. Übrigens: Teil drei der Detektivgeschichte, **Soukiya** mit Namen, ist schon in Vorbereitung; als Erscheinungstermin wird an Mitte nächsten Jahres gedacht. Beide Spiele werden die Adventure-Fans auf den 16bittern beglücken. Ganz anders geartet ist **Vroom**, ein Autorennspiel, das etwa ab Februar eingeladen werden kann. Und noch einmal ein Sprung: **Raiders** ist mit Vroom nicht zu vergleichen, was nicht heißt, daß das Programm nicht dennoch spannend sein kann. Hier nämlich wird das Geschehen an der Börse simuliert, und beim Thema Geld gerät man ja nur allzuleicht ins Schwitzen. Was bisher zu sehen war, scheint vielversprechend. Endgültig Aufschluß darüber werden wir jedoch erst Mitte nächsten Jahres erhalten, wenn die deutsche Version mit massig Sprachausgabe begutachtet werden kann. Zu guter Letzt liegt bei Lankhor **Rody & Mastico II**, ein Lernspiel für Kinder, in den letzten Zügen. Mehr darüber in unserem Bericht über Lernsoftware in dieser Ausgabe.

Der nächste Titel von Electronic Zoo: Xiphos

Night Shift wird der nächste Titel von **Lucasfilm Games** sein. Ganz entgegen ihrer Gewohnheit haben die Amerikaner mit diesem Spiel zum erstenmal ein Jump 'n' Run produziert, bei dem es gilt, die gigantische Maschinerie einer Spielzeugfabrik am Laufen zu halten. Das Spiel wird ebenso zunächst für den PC herauskommen wie **Secret Weapons of the Luftwaffe**; wieder einmal tobt hier der Kampf zwischen „Amis" und „Krauts", allerdings soll es eine entschärfte deutsche Version geben, da man vor dem Einschreiten der BPS zittert. **Manix**, derzeit neuestes **Millennium**-Produkt, haben wir schon einmal kurz „angerissen". In Vorbereitung sind weiterhin: **Horror Zombies** (Action, demnächst fertig), **Hillbilly Moonshine Racer** (programmiert von den Chase-HQ- und Continental-Circus-Machern), **Tentacle** (Action-Game mit Parallax-Scrolling), **Stormball** (futuristisches 3D-Sportspiel) und **Outlands** (Action-Adventure). Ferner darf man auf **Warlock** (Action-Adventure) und **Strike Command** (Mischung aus Action, Strategie und Simulation von den Thunderstrike-Programmierern) gespannt sein; letzteres wird jedoch noch eine ganze Weile auf sich warten lassen.

Fleißig ist auch **Electronic Zoo**. Für Ende '90 bis Frühjahr '91 haben die Engländer einen ganzen Berg von neuen Titeln angekündigt, von denen ich an dieser Stelle nur diejenigen nennen will, die bis zur Jahreswende erschei-

Handstand für die Presse, fotografiert am UBI-Stand

Jupiter's Masterdrive kommt demnächst von UBI-Soft.

nen sollen. Als erstes steht **Xiphos** vor der Vollendung, ein Actionspiel mit Strategieeinlagen, das für die 16-Bit-Maschinen heraukommen wird. Im November wird **Eco-Phantoms** für Amiga und ST angeboten werden, wiederum ein Action-Game mit strategischen Elementen. Bei **Orcas** handelt es sich um ein klassisches Shoot 'em up für C-64 und Amiga, wohingegen **Dark Spyre** für Rollenspielfans einerseits und PC-User andererseits gedacht ist. Wer vom ersten Teil noch nicht genug hatte, kann sich auf **Viking Child 2** freuen, ein Jump 'n'Run für ST und Amiga. Für alle gängigen Rechner wird schließlich **Tracksuit Manager 2** erscheinen, der Nachfolger des mit dem ASM-Hitstern bedachten Fußball-Manager-Programms. Part one wird übrigens demnächst zum Budget-Preis verkauft werden – sicherlich interessant für alle Fußball-Theoretiker.

UBI-Soft konzentriert sich zur Zeit auf die Konvertierung seines **BAT** auf die anderen vorgesehenen Systeme. Daneben wird noch kräftig an **Ranx** gearbeitet, einer Kampf-, Baller- und Prügelorgie, die wir vermutlich in der nächsten Ausgabe vorstellen werden. Weiterhin wird **Brain Blasters** bald in den Verkaufsregalen stehen, ein intelligent gemachtes Denk- und Strategiespiel, das meines Erachtens das Zeug zu einem echten Hit-Game hat. **Jupiter's Masterdrive** schließlich ist ein weiteres in ferner Zukunft und im fernen Weltenraum angesiedeltes Sportspiel, dem wir uns an anderer Stelle noch widmen werden.

Das also waren die Soft-News aus Paris vom Salon de la Micro 1990. Gelohnt hat er sich vielleicht für die Händler, denn es wurde ordentlich verkauft – angefangen vom Budget-Spiel über Tools aller Art bis hin zur teuren Hardware. Wer jedoch auf der Jagd nach Informationen und Neuigkeiten war, wurde arg enttäuscht. Zudem hatte es Montbuild nicht einmal fertiggebracht, auch diesmal begleitende Veranstaltungen zu organisieren. Hatte noch eine im vergangenen Jahr von verschiedenen Zeitschriften organisierte Podiumsdiskussion zum Thema Raubkopierer die Besucher angezogen, so mußte man diesmal auf derart interessante Aktionen gänzlich verzichten. Stattdessen konnte man am Stand von Radio RFM Aikido-Kämpfern zuschauen – alles in allem wohl ein schwacher Ersatz. Das von den Zeitschriften Tilt (Frankreich), Computer & Video Games (England) und Micro Mania (Spanien) auch in diesem Jahr wieder European Championship zog da schon eher die Zuschauer in seinen Bann. Denn immerhin ging es um jede Menge Francs, um die Spieler aus den genannten Ländern mit dem Joystick in der Hand kämpften. Die glücklichen Gewinner stellte schließlich das französische Team, nachdem im Vorjahr die Engländer das Rennen für sich entschieden hatten.

Die weitaus interessanteste Neuigkeit war sicherlich, daß der Apple Mac Classic, das alte Modell also, in Frankreich zum Preis von umgerechnet unter 2.000 Mark verkauft wird. Das vermutlich auf dem französischen Markt einiges in Bewegung bringen, zumal auch die neueren Modelle inzwischen zum „Spottpreis" angeboten werden. Ansonsten aber war der Salon de la Micro keine Reise wert – die Tatsache, daß es in die Halle hineinregnete und die Aussteller um ihre empfindlichen Geräte bangen mußten, hat da sicherlich Symbolcharakter. Soviel aus dem „Grauen Salon"; ob die Veranstaltung auch im nächsten Jahr wieder stattfinden wird, wage ich zu bezweifeln.

Viel Müll um nichts? Zumindest die Imbißverkäufer werden da anders denken.

Aufregung beim European Championship. Zumindest die Teilnehmer kamen hier voll auf ihre Kosten. Beneidenswert!

B.A.T.

A THRILLING ROLE PLAYING ADVENTURE

Die Erde, im 22. Jahrhundert

Sie sind vom BAT (Bureau of Astral Troubleshooters) beauftragt worden das verrückt gewordene Genie Vrangor aufzuspüren und Ruhe und Ordnung auf dem Planeten Selenia wieder herzustellen.

Nehmen Sie teil am Leben verschiedener Charaktere und erkunden Sie, in diesem spannenden **interaktiven Rollenspiel**, die erstaunliche Stadt Terrapolis.

COMPUTER'S DREAM™

◄ **Steuern Sie den DRAG**, einen besonderen Flugsimulator und fliegen Sie durch eindrucksvolle 3D Grafiken.

Lernen Sie mit dem BOB, einem programmierbaren, in Ihrem Arm implantierten Computer **umzugehen**. ►

VERTRIEB :
RUSHWARE
Bruchweg 128-132
D-4044 KAARST 2
Karasoft - Thali AG

◄ Erforschen Sie **mehr als 1000 verschiedene Ortschaften** und lernen Sie die Kreaturen von sieben verschiedenen Rassen kennen.

Lassen Sie sich in eine **futuristiche Atmosphäre** mit hervorragenden Grafiken und Sounds versetzen. ►

UBI SOFT
Entertainment Software

MIX

NINJA REMIX

System: Atari ST (getestet), C-64 (reingezerrt), Amiga, CPC, Spectrum, **empf. VK-Preis:** zwischen 35 DM und 50 DM, **Hersteller:** System 3, Middlesex, England/Eclipse, Halle/Westf, **Muster von:** Eclipse, 4802 Halle/Westf.

SYSTEM 3 hat seine Klassiker *The Last Ninja* und *Ninja 2* in einen Topf geworfen und einmal (oder zweimal) kräftig durchgerührt. Dabei herausgekommen ist der NINJA REMIX – allerdings in zwei unterschiedlichen Fassungen. Während es sich bei der Achtbitversion „nur" um eine up to date gebrachte Ninja-2-Version handelt, haben wir es 16bitmäßig mit einem Remake von The Last Ninja I zu tun. Den ersten Ninja gab es nämlich bisher nur für C-64 und Co.

Die Programmierung des Achtbit-Remixes wurde von englischen Freaks ausgeführt, viel Neues bietet sie allerdings nicht. Optisch waren nur geringe Verbesserungen in der „Statusanzeige" zu sehen. Akustisch hingegen wurde kräftig gemixt (à la Hip, Hop, House und Co.). Ansonsten ist der größte Teil beim alten geblieben. Der tapfere Ninja fightet sich im allerbesten Ninja-Adventure-Stil durch die berühmt-berüchtigten Manhattener Streets, um den Miesling Shogun Kunitoki zu besiegen.

»Eine gelungene Mixtur ohne Wenn und Aber«

Aus deutschen Landen – genauer gesagt von (Ex-Thalion-Mitglied) Marc Rosochas Label ECLIPSE stammt die abgefahrene ST-Version (Amiga folgt) des Remixes. Das Ding habe ich allerdings auch schon mal gesehen und zwar 1988, damals sollte es noch unter dem Namen The Last Ninja erscheinen. Marc hat aber nicht einfach seinen alten Source hervorgekramt, sondern das ganze Spiel noch einmal neu programmiert, um es dem heutigen Stand der Technik anzugleichen. Und schon auf den ersten Blick schaut das Teil um Längen besser aus als die vermurkste 16-Bit-Ninja-2-Version von Activision, mit denen System 3 nichts am Hut hatte.

Grafiker Hugh Riley hat die Szenerie hervorragend umgesetzt. Jedes Bild besteht aus einem kompletten High-Res-Screen. Dies schluckt zwar Unmengen Speicher, hat aber den Vorteil, daß die Bilder unheimlich detailliert sind. Im Soundbereich leistete Jochen (der) Hippel mal wieder ganze Arbeit und bringt den ST-Dudelchip richtig zum grooven, cool!

Allen ST-Freaks kann ich Ninja Remix ohne Einschränkungen ans Herz legen. Die Achtbit-User indes sollten sich erstmal in ihrer Box umschauen, ob da nicht vielleicht Ninja 2 rumfliegt, wenn nicht, dann schleunigst den Remix ergattern!

■ *top*

	64er/ST
Grafik	10/10
Sound	10/9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

GUT ZUSAMMEN„GESCHNEIDERT"

NAVY SEALS

System: Amstrad 6128-plus, Amstrad-Konsole (Cart), C-64-Cart – alles angeschaut -, **empf. VK-Preis:** ca. 65 Mark (Amstrad) & etwa 60 Mark (64-er), **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** Ocean, England.

Navy Seals ist ein typisches Plattform-Game, bei dem es in sechs Levels, bei drei Continues und fünf Leben darum geht, getreu der Filmvorlage Geiseln zu befreien und im Nahen Osten nach dem Rechten zu sehen. Im ersten Level (Harbour) müssen die Straßen von Terroristen gesäubert werden. Zusätzlich gilt es, Ami-Flaggen aufzusammeln. Das zweite Level (Tower) ist ähnlich. Nur hier kann man sich aus Schränken Maschinenpistolen besorgen. Bomben müssen aktiviert werden, die nach Verlassen des „Raumes" (Levels) detonieren. Diese befinden sich direkt neben den angesprochenen Bannern. Wir kommen zu den „Barracks" (Level 3). Hier zündeln wir mit dem Flammenwerfer die Jungs aus dem Libanon an. Auch hier werden Bomben aktiviert. Und: Alle Araber müssen eliminiert werden. Level 4 (Hostages) verlangt von uns Geiselbefreiung. Schade, daß hier wie in Level 3 dieselben Backgrounds verwendet werden. Wiederum Bomben legen und alle Geiseln befreien. Der fünfte Teil beschäftigt sich mit der Flucht aus dem Labyrinth-System (Escape). Hier wird wiederum nicht nur geballert, sondern, richtig, auch Bomben gelegt.

Alle Bösewichte sollten niedergemacht werden. Die Szenerie hier: Straßen, Häuser zwar zerschossen, es standen aber noch ein paar...

Die 64er-Cart bietet typisch 64erisches. Das, was auf dem Amstrad GX4000 ablief, erinnerte schon an 16-bit-Technologie. Die Unterschiede in puncto Grafik (saubere Animation im Falle von Navy Seals) und der DMA-gesteuerte Sound beim „Schneider" sind fantastisch. Das, was der C-64-Version fehlt, ist das Schießen beim „Kriechvorgang", der Comic-Effekt, die größeren Sprites oder die wunderbaren Turnübungen des Helden auf den Plattformen. Bei der Amstrad-Fassung entfällt allerdings der „Hostages"-Level. Dafür muß der Helicopter-Pilot befreit werden, der gute Mann befindet sich im Gefängnis, damit dieser uns mit 'nem Supersprite nach Beirut bringt...

Navy Seals hat also zwei Gesichter. Das 64er-Bild ist eintönig; der Sound fade; das Scrolling ruckelig. Bei Amstrad geht dagegen die Post ab. Grafik sauber; Sound gut; Scrolling schnukkelig. Ein guter Vorgeschmack auf die „echten" 16-bit-Fassungen! ■

Manfred Kleimann

	C-64 / Amstrad
Grafik	6 / 9
Sound	6 / 10
Spielablauf	6 / 8
Motivation	6 / 9
Preis/Leistung	6 / 9

WELTRAUMHELD & JUNG-PIRAT

Von der Karibik zum Merkur führen Euch die neuen SSI- und LUCASFILM-Spiele. RAINBOW ARTS sicherte sich die deutschen Rechte und arbeitet zur Zeit fleißig an der Übersetzung. BUCK ROGERS wird voraussichtlich im Januar vorliegen, während THE SECRET OF MONKEY ISLAND vielleicht noch vor Weihnachten fertig wird. Rollenspieler und Adventurefans können sich auf einen rätselreichen Jahresanfang freuen! Wir haben uns die englischen Versionen schon einmal angesehen, um Eure größte Neugier zu befriedigen...

Keiner hielt es für möglich, doch SSI hat es geschafft: Space-Opera-Held BUCK ROGERS wird im 25. Jahrhundert wiederbelebt und ist strahlende Leitfigur. Die haben die armen irdischen Rebellen auch bitter nötig. Doch halt: Die Romanserie von *TSR* als Rollenspiel? Der Verlag hat es selbst veröffentlicht, SSI übernahm die Computerumsetzung. Gleich vorweg: Es funktioniert! Auf *AD&D*-Regeln basierend, schickt Ihr sechs Helden unterschiedlicher Rassen, Berufe und Talente quer durchs Sonnensystem. Der Bildschirmaufbau, die bequeme Maus-, Tasten- oder Joysticksteuerung und das Kampfsystem sind altbekannt – nur futuristisch verpackt. *Krynn*- oder *Pool of Radiance*-Veteranen fühlen sich gleich zu Hause.

Nach Auseinandersetzungen während des 21. Jahrhunderts begann die Kolonisierung des Sonnensystems. Auf Mars, Merkur und Venus entwickelten sich die Menschen unterschiedlich. Im 24. Jahrhundert begann die RAM – Russo-American Mercantile –, unangenehm aufzutrumpfen. Zunehmend werden die Menschen überall unterdrückt. Gentechnisch erschaffene humanoide Kampfmaschinen, die Terrines, verbreiteten Furcht und Schrecken. Doch die Not gebar eine Rebellentruppe, die New Earth Organisation (NEO). Unter Buck Rogers' tatkräftiger Führung kann sogar RAMs Satelliten-Kontrollsystem vernichtet werden. Die RAM-Truppen ziehen ab, doch war der Sieg nicht etwas zu einfach . . . ?

Ihr müßt nun im ganzen Sonnensystem Aufgaben erfüllen, saftige Kämpfe bestehen und Informationen sammeln. Offenbar ist RAMs Zerstörungsapparat unvermindert stark. Ihr müßt seinen Nerv finden und treffen. Taktischen Reiz haben die neuen Berufs- und allgemeinen Fähigkeiten. Eure Leute müssen so unterschiedliche Dinge wie Höflichkeit, Raumschiffsteuerung, Bewegung bei Schwerelosigkeit und Astronomie beherrschen. Nach jeder Levelerhöhung lassen sich die Fertigkeiten ausbauen – fast jeder „skill" wird im Laufe des Spiels gebraucht. Das Magiesystem der Fantasyreihe wird mehr als adäquat ersetzt! Wie bei den anderen *AD&D*-Spielen hält sich die musikalische Untermalung zurück und wird der PC-VGA-Modus nicht genug ausgenutzt. Dafür ist die EGA-Farbenpracht beachtlich, und selbst unter CGA läßt sich's noch spielen. – Letzte Meldung von *SSI*: Mit EYE OF THE BEHOLDER ist ein üppiges 3-D-Dungeon-Drama in Arbeit.

Zurück auf die Erde. Knobelfreunde sind nach dem genialen *Indiana Jones* und dem schönen, aber weniger suchtgefährdenden *Loom* gespannt, wie es bei LUCASFILM weitergeht. Schon vor Monaten horchte die Fachwelt auf, als ein Karibik-Schwank mit Gruseltouch angekündigt wurde: THE SECRET OF MONKEY ISLAND. Nun liegt die stabil-elegant verpackte englische Fassung auf des Redakteurs Schreibtisch und richtet einiges Unheil an. Nach den üblichen Anfangskämpfen („Vergiß den Tee nicht", „Du hast noch anderes zu schreiben!") kehrt Ruhe ein. *Buck Rogers* wird schweren Herzens ausgeschaltet und das acht Disketten starke Grafikadventure installiert. Schon der sympathisch-verschusselte Vorspann reizt die Lachmuskeln zur Vorfreude: Mit Humor haben die Programmierer gewiß nicht gegeizt. Guybrush Threepwood, ein Frischling auf Melee Island, möchte sein Glück als Pirat versuchen. Dazu muß er die Schwert-, Diebes- und Schatzprüfungen bestehen. Doch was hat es mit dem Voodoo-Kult, der Affeninsel und dem grantigen Gouverneur auf sich? Von launig-karibischen Melodien begleitet, trifft Guybrush nicht nur auf skurrile Typen. Ein angeregtes Gespräch mit einem Hund und die Begegnung mit einem rot-weißen Grogautomaten gehören auch dazu. Zwölf Verben und wahlweise Maussteuerung stehen zur Verfügung, es muß kein Wort eingegeben werden. Gespräche nehmen je nach gewählter Aussage einen anderen Verlauf, man sollte also experimentieren und fleißig Notizen machen. An den PC- und AMIGA-Versionen wird emsig getüftelt. Voraussichtlicher Preis: knapp 100 Mark. Eine C 64-Version von *Buck Rogers* wird voraussichtlich knapp 65 Mark kosten.

RAINBOW ARTS verspricht erstklassige Komplett-Übersetzungen. Ob sich das Warten auch ganz bestimmt lohnt, erfahrt Ihr, wenn alles gutgeht, im nächsten Heft! ■

EVA HOOGH

Zwei Super-Spiele sind im Anrollen. THE SECRET OF MONKEY ISLAND stellt Euch vor karibische Piratenprobleme. Witzige Begegnungen eingeschlossen.

BUCK ROGERS müßt Ihr beim COUNTDOWN unterstützen. AD & D im 25. Jahrhundert: Wilde Kämpfe, reichlich Rätsel.

Fotos (4): PC

ParaNoid?

PARA-DROID '90

System: Amiga (tested), Atari ST (angeschaut), **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Hewson, U.K., **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Keine Panik! Bei der bereits jetzt im Handel erhältlichen Version von PARADROID '90 handelt es sich um die Vollversion. In der letzten ASM-Ausgabe hieß es noch, daß die Veröffentlichung erst im Frühjahr '91 zu erwarten wäre, woraufhin ein aufgeregter Leser anrief und fragte, ob das von ihm erstandene Game womöglich nur eine Vorversion sei. HEWSON hat sich aber anscheinend doch etwas gesputet, um den Weihnachts-Deal noch mitzunehmen (man muß sie einfach nur mit Geld zwingen, dann geht's).

Während sich die Urversion (C-64) in alle Richtungen scrollen ließ, steht bei den 16-Bittern lediglich horizontales und vertikales Scrolling zur Verfügung. Dazu kommt noch ein Ruckeln, das nicht gerade von einer programmiertechnischen Glanzleistung zeugt. Ganz nett kommt die grafische Vorstellung der einzelnen Droidentypen in der Droid-Library, die über die überall zu findenen Terminals abgerufen werden kann.

Und darum geht's: Ein Raumschiff muß Deck für Deck von amoklaufenden Droiden befreit werden. Dazu steht dem Spieler zu Beginn ein einfacher Droid zur Verfügung, mit dem er die anderen Kunstwesen zerstören oder übernehmen kann. Durch die Übernahme eines höheren Droiden, die in einem Zwischenspiel stattfindet, kann die Kampfkraft erhöht werden.

Alles in allem bleibt, trotz grafisch nur mäßiger Lösung, das gute Spielprinzip von Paradroid, so daß zumindest alle Fans des Originals auf die 16-Bit-Version nicht verzichten sollten, es sei denn, sie besitzen noch einen 64er. Dann sollten sie lieber bei der Urfassung bleiben. ■

Cruiser

	Amiga/ST
Grafik	**8/8**
Sound	**7/7**
Spielablauf	**9/9**
Motivation	**9/9**
Preis/Leistung	**8/8**

Mit dem 302 auf der Reise

Version mit Fliege

FIRE & FORGET 2

System: Atari ST, Amiga (beides angeschaut), IBM-PC, C-64, CPC, Spectrum, **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark (ST & Forget), **Hersteller:** Titus Software, Gagny, Frankreich, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

Neues Spiel, neues Pech! Fast zwei Jahre nach dem ersten Teil wagt man es erneut, ein Fahrzeug der Serie „Thunder" in den Mittelpunkt eines schwachen Games zu stellen. Unser Gefährt, „Thunder Master II", kann zusätzlich abheben und aus der Luft agieren. Doch zuvor erstmal was zur Story:

Böse Leute (Terroristen in Fahrzeugen) bilden einen Konvoi. Sie sind auf dem Weg nach Megapolis. Die Stadt soll zerstört werden. Der Spieler schlüpft in die bekannte Heldenrolle und ballert alle Fahr- und Flugzeuge ab, die er aufspüren kann. Nach 'ner gewissen Zeit bekommt er Kontakt mit einem Hüter der nächsten Stage. Auch der wird unter Feuer genommen...

Beim ersten Einblick ins Geschehen (ST- und Amiga-Versionen liefen parallel) stieß ich aus: „Die Steuerung ist echt weich und direkt!" Als ich aber zum Zwecke des Feuerns und des Tastens – mit RETURN hebt man ab; mit CLR/HOME (ST) und HELP (Amiga) wird die Suchrakete abgefeuert – den Stick mal für 'ne Sekunde allein ließ, stellt sich heraus, daß der Karren die Kurve selbst kriegte. Huch, ein Autopilot!

Nun, ich ballerte so leidlich vor mich hin, sammelte Boni und Zusatz-Munni, holte mir Blasen an den Zeigefingern, bis irgendein anderer kompetenter Arbeitskollege „F10" drückte (Pause). Komisch – ich bemerkte dies gar nicht. Meine Augen waren auf die Autobahn gerichtet, meine Flossen bearbeiteten die Feuerknöpfe. Die Hilfe kam zur rechten Zeit...

Über die technische Ausführung des Programms, und jetzt nenne ich einfach mal den Namen, FIRE & FORGET 2 von TITUS SOFTWARE, möchte ich mich an dieser Stelle nicht auslassen. Fest steht nur, daß dieses Einbahnstraßen-shoot-them-rauf-und-runter-Game grafisch nicht wuchtig und sound: mäßig ist. Die Kollisionsabfrage ist fragwürdig und das werte Programm zu teuer. Wenn's mit TITUS so weiter geht, sehe ich schwarz. Voraussichtlicher nächster Titel: „Pleitegeier and forgotten"... ■

Manfred Kleimann

Grafik	**7**
Sound	**3**
Spielablauf	**2**
Motivation	**2**
Preis/Leistung	**2**

ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L); UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

Titel	L P A
20.000 Meilen unt. dem Meer	L - -
688 Attack Submarine	- - A
A10 Tank Killer	- - A
Ace 2	- - A
Ad Lip Soundkarte	- - A
Adventure Of Link (Zelda 2)	- P -
Alternate Reality - City	- P A
Alternate Reality - Dungeon	L - -
Auto Duel	L - -
Bad Blood	- - A
Balance Of Power 1990 ed.	- - A
Bard's Tale 1	L P -
Bard's Tale 2	L P -
Bard's Tale 3	L P A
Battle Of Antietan	- - A
Battlehawks 1942	- - A
Battletech	(L P) A
Battles Of Napoleon	- - A
Bismarck	- - A
Black Cauldron	L - -
Bloodwych	L P -
Bubble Ghost	- P -
Carrier Command	L - -
Champions Of Krynn	L P -
Chaos Strikes Back	- - A
Chrono Quest	L - -
Chrono Quest 2	L - -
Codename Iceman	(L P) A
Colonel's Bequest	L P A
Conquest Of Camelot	(L P) A
Curse Of The Azure Bonds	L P -
Dam Busters	- - A
Day Of the Viper	L P -
Deathlord	- P A
Defender Of The Crown	- - A
Deja Vu (Amiga/ST)	L - -
Deja Vu 2	L - -
Demon's Winter	- - A
Def Con 5	- - A
Digi Paint 3	- - A
Digi View Gold Version 4.0	- - A
Dos - 2 - Dos	- - A
Dragon's Breath	L - -
Dragon's Lair (Anleitung PC)	L - A
Dragon Wars	- - A
Drakkhen	L - -
Dungeon Master	L P A
Elite	L - A
Emperor Of The Mines	L - -
Europe Ablaze	- - A
F-14 Tomcat	- - A
F-15 Strike Eagle 2	- - A
Faery Tale Adventure	(L P) -
Fire Brigade	- - A
Fish	L - -
Flugsimulator 3	- - A
Flugsimulator 4 (49,90 DM)	- - A
Fountain Of Dreams	- - A
Future Wars	(L P) -
Galdregon's Domain	L P A
Gato	- - A
Germany 1985	- - A
Gettysburg	- - A
Goldrush	L P A
Guild Of Thieves	L - -
Gunship	- - A
Hellowoon	L - -
Hero's Quest	(L P) A
Hillsfar	- - A
Holiday Makerc	L - -
Imperium Galactum	- - A
Indiana Jones 3 (Adenture)	L P -
It Came From The Desert	(L P) -
Jet	- - A
Kampfgruppe	- - A
Keef The Thief	- - A
King Arthur	L - -
Kingdoms Of England	- - A
King's Quest 1	L P A
King's Quest 2	L P A
King's Quest 3	L P A
King's Quest 4	L P A
Knight's Of Legend	L - A
Kult	(L P) -
Last Ninja	- - A
Last Ninja 2	L - -
Legacy Of The Ancientsc	L P -
Legend of Faerghail	L P -
Leisure Suit Larry 1	L P A
Leisure Suit Larry 2	L P A
Leisure Suit Larry 3	L P A
Lucky Luke	(L P) -
Lurking Horror	L - -
Manhunter New York	L P A
Manhunter San Francisco	(L P) A
Maniac Mansion	L P -
Mars Saga	L P A
Mewilo	L - -
Might & Magic	- - A
Might & Magic 2	- - A
Millennium 2.2	L - -
Miracle Warriors	- - A
Mortville Manor	L - -
Navcom 6	- - A
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
North American Civil War 2	- - A
Ooze	L P -
Operation Marketgarden	- - A
Panzer Battles	- - A
Panzer Strike	- - A
Pawn	L - -
Personal Nightmare	L P -
Phantasie 3	L - -
Phantasy Star	L - A
Phantasy Star 2	- - A
PHM Pegasus	- - A
Pirates!	L - A
Platoon	- P -
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L - A
Pool of Radiance	L P A
Pool Of Rad. Adv. Journal	- - A
Populous	L - A
Ports Of Call	(L P) -
President Is Missing	- - A
Project Firestart	L - A
Project Stealth Fighter	- - A
Questron 2	L P -
Railroad Tycoon	L - -
Reach For The Stars	- - A
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Rings Of Medusa	(L P) -
Roadwar 2000	- - A
Robox	L P -
Rommel	- - A
Russia	- - A
Secrets Of The Silver Blade	--A
Sentinel (Firebird)	- - A
Sentinel Worlds 1	L - A
Sentinel Worlds 1 Paragraphs	- - A
Sex Vixens from Space	L - -
Shadow Of The Beast	(L P) -
Shadowgate	L - -
Shogun	L P -
Sorcerian	- - A
Soundblaster Soundkarte	- - A
Space Ace	L - -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Rogue	- - A
Stadt der Löwen	L - -
Star Command	L - A
Starflight 1	L - A
Starflight 2	L - A
Starglider 1	- - A
Starglider 2	- - A
Star Trek 5	- - A
Steel Thunder	- - A
Stellar Crusade	- - A
Storm Across Europe	- - A
Sub Battle Simulator	- - A
Sword Of Aragon	(L P) A
Tangled Tales	- - A
Tetris	- - A
Times Of Lore	--A
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- - A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	L P A
Ultima 6	- - A
Uninvited	L - -
Up Periscope	- - A
War In The South Pacific	- - A
War Of The Lance	- - A
Warship	- - A
Wasteland	L P A
Wasteland Paragraphs	- - A
Wizard's Crown	- - A
Zack Mc. Kracken	L P A
Zork 1	L - -

Wenn „L" und „P" in Klammern stehen, sind die Pläne im Preis der Lösung enthalten.

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

(ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

	Amiga	C 64	IBM-PC	ST
4. Legend of Faerghail	74,90		74,90	
5. Leisure Suit Larry 3	119,90		134,90	119,90
6. Ultima 6			99,90	
7. Pirates !	74,90	69,90	89,90	89,90
8. Kick Off 2 World Cup 90	69,90	44,90		69,90
9. Railroad Tycoon			99,90	
10. Indiana Jones (Lucasfilm)	67,90		67,90	67,90

3 CHAMPIONS OF KRYNN — AM 74,90 · C64 74,90 · IBM-PC 74,90

2 SILENT SERVICE 2 — IBM-PC 99,90

1 POOL OF RADIANCE — AM 69,90 · C 64 99,90 · IBM-PC 99,90

CPS Frank Heidak

AMERICAN EXPRESS Cards · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA · EUROCARD

Sonderangebote

Programmname	Sprache	Typ	Amiga	C64	IBM-PC
1943	D	ARC		19,43	
Archon Collection	E	STR	39,90	19,90	
Art Of Chess The	E	STR	39,90		
Baal + Menace + Tetris	E	ARC	49,90		
Bard's Tale 1, The	D	ROL	39,90	24,90	
Blastaball	D	ARC	19,90		
Bloodwych mit Data Disk	E	ROL	74,90		
Cosmic Pirate	E	ARC	39,90		
Def Con 5	D	SIM		29,90	39,90
Deja Vu	E	ADV		29,90	
Dungeon Master Assist.	E	ROL		24,90	
Dungeon Wizard (Editor)	D	ROL		29,90	
Earth Orbit Stations	E	STR		19,90	
Eye	D	STR	19,90		
Eye Of Horus	D	ARC		29,90	
Flight Path 737	D	SIM	19,90		
Football Manager	E	STR	19,90	14,90	19,90
Footballer Of The Year	E	SPO		19,90	
Garrison	D	ARC		9,90	
G. Linekers Superskills	D	ARC		19,90	
Gold Silver Bronce	E	SPO		29,90	
Ice Hockey	D	SPO	19,90		
In 80 Tagen U. D. Welt	D	ADV		9,90	
International Karate	D	SPO		19,90	
Katakis	D	ARC	39,90		
L.A. Crackdown	E	ADV		24,90	
Legend Of Blacksilver	D	ROL		54,90	
Marble Madness	E	ARC			39,90
Mini Putt	D	SPO			39,90
Moon Patrol	E	ARC			24,90
Moonwalker	D	ARC		24,90	
Ms. Pacman	E	ARC			24,90
Myth	D	ARC		29,90	
Omega	E	STR	59,90		
Pacland	D	ARC	29,90	19,90	
Pacmania	E	ARC		19,90	
PHM Pegasus	D	SIM		29,90	29,90
Roadwar 2000	D	ROL	39,90		
Roadwar Europa	E	ROL	39,90		
Seconds Out	E	SPO	19,90		
Seven Cities Of Gold	E	STR	39,90		
Shadowgate	E	ADV	39,90		39,90
Shadow Of The Beast	E	ARC	69,90		
Skyblaster (3D-Action)	D	ARC	19,90		
Slaygon	E	ROL	29,90		
Soko Ban	D	STR		24,90	
Street Sports Am. Footb.	D	SPO		19,90	
Street Sports Soccer	D	SPO		24,90	
To Be On Top	D	STR		9,90	
Track & Field + Joypad	E	SPO		39,90	
Ultima 3	D	ROL	59,90		
Uninvited	E	ADV		29,90	39,90
War In Middle Earth	E	STR	39,90		
Wasteland	D	ROL			39,90
Whirlygig	D	ARC	14,90		
World Class Leaderboard	E	SPO	34,90		

MAN SPRICHT DEUTSH! Spiele mit deutscher Anleitung

Programmname	Amiga	C64	IBM-PC	ST
Ant Heads	44,90			
688 Attack Submarine	74,90		84,90	
Back To The Future 2	74,90	44,90		
Bad Blood			99,90	
Bard's Tale 3 The		69,90		
Battlechess 2			84,90	
Battle Master	84,90			
Bloodwych		44,90		
Buck Rogers				89,90
Bundesliga Manager	54,90		69,90	69,90
Cadaver	74,90			74,90
Castle Master	74,90	44,90	84,90	74,90
Centurion Def. Of Rome			84,90	
Chaos Strikes Back				74,90
Chess Simulator	74,90		74,90	74,90
Corporation	74,90			
Deutsches Afrika Korps		69,90		
Dragon's Breath	84,90			84,90
Dragon Flight	84,90			84,90
Dragon Strike	84,90		84,90	
Drakkhen	74,90		84,90	74,90
Dunkle Dimension Die		59,90		
E. Hughes Int. Soccer	49,90			74,90
F 16 Combat Pilot	79,90	44,90	79,90	79,90
F 16 Falcon (1 MB)	79,90		119,90	79,90
Falcon Mission Disk 2	64,90			64,90
F 19 Stealth Fighter	84,90		119,90	99,90
F 29 Retaliator	74,90	74,90		74,90
Fighter Bomber	84,90	59,90	94,90	84,90
Flight Of The Intruder			84,90	
Flood	74,90			74,90
Fountain Of Dreams			74,90	
Gold Of The Aztecs	69,90			69,90
Gremlins 2	69,90			
Gunship	84,90	79,90	99,90	84,90
Immortal The	74,90			74,90
Internat. 3 D Tennis	74,90	39,90		
Invest	64,90			64,90
Ishido			84,90	
It C.F. Desert (1 MB)	84,90			
Kick Off Pl. Manager	54,90			54,90
Klax	49,90	44,90		49,90
Knights of Legend		69,90	99,90	
Krieg Um Die Krone		59,90		
Logo	74,90	44,90	74,90	74,90
Loom	74,90		74,90	
Magic Fly	74,90			
Manager		44,90		
Maniac Mansion	69,90	44,90	69,90	69,90
Microprose Soccer	64,90	64,90	64,90	64,90
Might & Magic 1		64,90	99,90	
Might & Magic 2	94,90	64,90	99,90	
Oil Imperium	49,90	49,90	49,90	49,90
Operation Spruance	84,90			
Operation Stealth	74,90			74,90
PGA Tour Golf			74,90	
Plotting	74,90			74,90
Pool Of Radiance		99,90	99,90	
Populous Prom. Lands	29,90		39,90	29,90
Ports Of Call	89,90		89,90	
Prince Of Persia				84,90
Rainbow Islands	74,90	44,90		59,90
Red Storm Rising	74,90	69,90	99,90	74,90
Rings Of Medusa	74,90	44,90	74,90	74,90
Sarakon	74,90			74,90
Secret Of Monkey Island			69,90	
Secr. Of Silv. Blades		79,90	89,90	
Shadow Of The Beast 2	99,90			
Sherman M 4	74,90	74,90	74,90	74,90
Sim City	89,90	44,90	89,90	89,90
Sim City Terr. Editor	44,90		44,90	
Snowstrike	69,90	44,90		69,90
Space Roque	99,90	69,90	99,90	99,90
Star Command	94,90		94,90	94,90
Starflight 1	74,90	44,90	74,90	74,90
Starflight 2			89,90	
Sterne Wie Staub		54,90		
Storm Across Europe	79,90		89,90	
Stormovik SU 25			84,90	
Subbuteo	59,90	44,90		59,90
Sword Of Aragon	89,90		89,90	
Their Finest Hour	84,90		89,90	84,90
Tie Break	74,90	44,90	74,90	74,90
Time Machine	74,90	44,90		
Turn It	54,90		59,90	54,90
Ultima 4 oder 5	99,90	99,90	99,90	99,90
Ultima 6			99,90	
Ultima Trilogie 1-3		79,90	79,90	
Venus The Fly Trap	59,90			59,90
Viking Child	74,90			
War Lord		49,90		
Wings	84,90			
Wings Of Fury	69,90			74,90
Wo... ist C Sandiego?	84,90		84,90	
Xenomorph	74,90		74,90	74,90
Zak Mc Kracken	74,90	74,90	74,90	74,90

Händleranfragen erwünscht!

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!

Erwähnen Wie bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von 5,- DM pro Spiel testen wir Ihre Programme vor dem Versand.

Die Preise für Lösungshilfen

Lösung: 15,- • Pläne: 15,- • Anleitung: 25,-

zuzüglich Versandkosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zubehör
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme (Inland)	6,50 DM	9,00 DM
Versand ins Ausland (Vorkasse)	10,00 DM	13,00 DM
Versandkostenfrei ab:	**45,00 DM**	**99,00 DM**

Hiermit bestelle ich für

....

☐ Komplettlösung
☐ Plan/Pläne
☐ deutsche Anleitung
☐ Zubehör
☐ Software-Test
☐ Programm/Modul
☐ aktuelle Preisliste (kostenlos)

Name: ....

Straße: ....

Wohnort: ....

Telefon: ....

Computer: ....

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
FRANK HEIDAK
Franzstraße 7, 5000 Köln 41

Bestellannahme:
Tel. 0221/407447, 406888, 401780
Telefax 0221/401989

Kundendienst Lösungshilfen:
0221/402493, Di. und Do. von 17.00 - 18.30 Uhr
Kundendienst Software:
0221/4000127, Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

Das Matt kam nach 58 Zügen: Chess Sim. bedingter Gegner für PSION

CHESS SIMULATOR

System: Atari ST, IBM PC & Komp. (getestet), Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Infogrames/Oxford Softworks, **Muster von:** Infogrames, France.

„Haste Lust auf 'ne Partie?" Bevor ich eine Reaktion zeigen konnte, schleuderte mir Bernd das Päckchen vor die Brust, wohl wissend, daß ich Angebote solcher Art nie abschlagen würde. 'Schach' hieß die Devise, diesmal: CHESS SIMULATOR und damit verbunden ein ganzer Tag harten 'Durchchecks', um diesen neuen Beitrag zum Thema „Schach und Computer" auf Herz und Nieren für Euch prüfen zu können.

Herausforderung hin oder her – nach Bernds harmlosem Angebot kam es faustdick: Bernd gegen Mats 0:1, die Revanche ergab den Ausgleich, H.J. gegen Mats 0:1 und Mats gegen das Programm ebenfalls 0:1. Alle Ergebnisse ohne Gewähr. Da dem mangels Großmeistertitel innerhalb unserer Redaktion nun einmal so ist, machte ich mein endgültiges Urteil von der schon fast obligatorischen Partie 'Testobjekt gegen PSION CHESS', den bisweilen wohl schärfsten Gegner aller Schachprogramme, abhängig. Doch zunächst ein paar Worte zu den Erfahrungen, die wir im Rahmen der Partien mit INFOGRAMES' neuestem Schachtrainer machen konnten.

Über die Funktionstasten bestimme ich die Sprachausgabe (englisch oder französisch), ein Buchstaben-Zahlen-Code belohnt mich nach korrekter Eingabe mit dem Ladebild, und schon drei Sekunden später geht das Programm zur Sache: Ein übersichtliches, wegen der klassischen Aufmachung des Bretts sehr ansprechendes 3D-Bild lädt mich zur ersten Partie ein.

Klassisch übersichtlich in 3D.

»Ein spielstarker Vertreter seiner Art, der sich nur schwer ins Bockshorn jagen läßt.«

Vor einem schwarzen Background präsentiert sich das (90prozentig) dreidimensionale Schachbrett, abgesetzt mit tiefblauen und dezent grauen Feldern. Wem die Perspektive nicht behagt, kann das Brett zusätzlich um etwa 20 Grad um die vertikale Achse schwenken, der Übersicht halber. Und um eventueller Extravaganz des einen oder anderen Users gerecht zu werden, haben die Franzosen eine 'Special-Funktion' im Menue eingebaut, mit deren Hilfe die klassischen Figuren gegen Figuren indischer, afrikanischer oder futuristischer Machart getauscht werden können (figure set). Die Eingabe der Züge erfolgt über die Cursortasten oder über direkte Koordinaten (e4e5). Stellvertretend für den Cursor steht Euch hier eine meines Erachtens zu große (und damit störende), an eine deutsche Zigarettenmarke erinnernde Hand, zur Verfügung.

Spielerisch ist Chess Simulator ein sehr zufriedenstellender Vertreter seiner Art. Er beherrscht alle Regeln der Kunst, was nicht immer selbstverständlich ist, verkündet das Matt der jeweiligen Partei (und spielt in dessen Anschluß **nicht** weiter) und zeigt (leider nur) im Human-Computer-Modus das Kräfteverhältnis beider Kontrahenten an. Auf das Anzeigen von 'Schach' und 'Gardez' verzichtet der Simulator jedoch großzügig. Daß Gegner meiner Spielstärke gegen die 'Maschine' im Turniermodus keine Chance haben, spricht nur für den klugen 'Franzosen'.

Interessant war die Partie zwischen unserem Prüfling und dem legendären PSION CHESS: dazu schafften wir (Eigenlob!!) Hardwarevoraussetzungen (zwei AT 386, beide mit 12 Mhz getaktet, beide Programme liefen im Turniermodus bei jeweils einer halben Minute Bedenkzeit pro Zug), die nahezu gleicher als gleich sind. Während PSION in der Eröffnungsphase mit Bedenkzeiten von Sekundenbruchteilen aufwartete, rechnete der 'Meister' später um so länger, um Chess Simulator nach langatmigem Bauernspiel nach dem 58. Zug (endlich) zu besiegen...

Bei dem Chess Simulator französischer Herkunft handelt es sich um einen durchaus brauchbaren Trainer, der sich von so manchem Produkt seiner Preisklasse deutlich abhebt. Dennoch: die Schach-Elite wird von der Infogramschen Variante schon aus rein ergonomischer Sicht kaum zu begeistern sein, die mögens eher schlicht, dafür eindeutig und klar bedienbar. Nachwuchs-Cracks dürften so manche Kleinigkeit vermissen. Ich denke zum einen an die Notation bei **jeder** der grafischen Varianten (hier hat man nur in der 2D-Darstellung direkten Zugriff auf selbige), andererseits an die Angabe der Koordinaten, die bei Chess Simulator leider völlig in Vergessenheit geraten ist. Übrigens: Wer's mag, der kann sich vom Programm das eine oder andere Schachrätsel stellen lassen. Trotz dieser kleinen Mankos kann ich bei dem Anspruch, der an ein gutes Schachprogramm gestellt wird, durchaus von einem Hit sprechen. ■

Matthias Siegk

Grafik	9
Anleitung	10
Spielstärke	10
Motivation	9
Preis/Leistung	10

Wial Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/8273
08142/53912 und 08142/8274

C64 Disketten

ADDIDAS CHAMPIONCHIP TIEBREAK	38,90
APRENTICE DT. *	37,90
ATOMIX	37,90
BACK TO THE FUTURE 2	37,90
BADLANDS *	38,90
BOMBER	45,90
BUCK ROGERS *	59,90
CABAL	37,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DELIVERANCE	47,90
DINOWARS	29,90
DOUBLE DRAGON 2	37,90
DRAGON STRIKE *	59,90
DRAGON WARS	38,90
DRAGONS BREED DT. *	38,90
DRAGONS OF FLAME	47,90
EDITION 1 COMPILATION	47,90
EMLYN HUGES INTERNATIONAL SOCCER	34,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FIRE AND FORGET 2 *	37,90
FLIMBOS QUEST DT.	39,90
GOLD OF THE AZTECS *	38,90
GUNSHIP	47,90
INTERNATIONAL SOCCER CHAL. DT. *	54,90
INVEST DT. *	38,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
KIND OF MAGIC 2	39,90
KINGS BOUNTY DT.	49,90
KLAX	37,90
LORDS OF CHAOS DT.	37,90
LORDS OF DOOM *	45,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT. *	38,90
MANCHESTER UNITED DT.	38,90
MEAN STREETS DT. *	39,90
MIDNIGHT RESISTANCE *	37,90
MIGHT & MAGIC 1	49,90
MIGHT & MAGIC 2	49,90
MONTY PYTHON *	38,90
M.U.D.S. *	36,90
MURDER *	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
OPERATION THUNDERBOLD DT.	37,90
ORIENTAL GAMES DT. *	49,90
PIRATES	47,90
PLATINIUM COMPILATION DT.	49,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POWERSLIDE *	47,90
PUFFYS SAGA DT.	37,90
RA DT.	35,90
RAINBOW ISLAND DT.	37,90
REEDEREI DT.	37,90
RICK DANGEROUS 2	38,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
ROCK N ROLL DT.	37,90
Q8 TEAM FORD DT. *	49,90
SARACON *	37,90
SATAN *	27,90
SECOND WORLD	29,90
SECRET OF SILVERBLADES	59,90
SHINOBI DT.	37,90
SILENT SERVICE	37,90
SKATE WARS DT.	35,90
SKI OR DIE DT.	39,90
SLY SPY *	37,90
SNOWSTRIKE DT.	37,90
SOCCER MANIA DT. *	38,90
SPY WHO LOVED ME *	36,90
STAR COMMAND *	59,90
STAR CONTROL *	45,90
STARFLIGHT DT.	38,90
STARGLIDER 2 DT. *	45,90
STRATEGO *	45,90
STUN RUNNER *	38,90
STUNT CAR RACER	37,90
SUBBUTEO	38,90
TESTDRIVE 2	45,90
TESTDRIVE 2 MUSCLE CARS	25,90
TESTDRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE	25,90
TIE BREAK DT.	37,90
TOTAL RECALL DT. *	37,90
TRANSWORLD DT. *	a.A.
TURRICANE	37,90
TWINWORLD *	37,90
ULTIMATE GOLF DT.	44,90
UN SQUADRON DT. *	37,90
USS JOHN YOUNG	30,90
VENDETTA	37,90
WHEELS OF FIRE	49,90
X-OUT DT.	37,90
ZAK MC KRACKEN DT.	54,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

720 DEGREES	15,90
COIN OP HITS	17,90
FOOTBALLER OF THE YEAR	15,90
HEAVY METAL	11,90
PITSTOP 2	15,90
ROLLING THUNDER	15,90
SOKOBAN	13,90
SPITTING IMAGE	11,90
TV SPORTS FOOTBALL	11,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

PC/IBM

A-10 TANK KILLER	89,90
AD LIB KARTE MIT COMPOSER	279,90
AD LIB KARTE MIT JUKE BOX	235,90
AD LIB VISUAL COMPOSER SOFTWARE	129,90
AD LIB SONG ALBUMS JE	69,90
AIR TRANSPORT PILOT *	99,90
BACK TO THE FUTURE 2	59,90
BAD BLOOD	79,90
BALANCE OF THE PLANETS	89,90
BARTS TALE 3 *	65,90
BATMAN MOVIE DT.	59,90
BATTLECHESS 2 DT.	72,90
BATTLEMASTER	69,90
BUCK ROGERS	69,90
BUDOKAN	64,90
CARMEN SAN DIEGO DT.	72,90
CENTURION: DEFENDER OF ROME	65,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	69,90
CHAMPIONS OF RAJ *	65,90
CHESS SIMULATOR	69,90
COLONELS BEQUEST	99,90
CONQUEST OF CAMELOT	99,90
DAS STUNDENGLAS DT. *	75,90
DAYS OF THUNDER	59,90
DRAGONS STRIKE	69,90
F16 FALCON 3 DT. *	89,90
FINAL COMMAND *	65,90
FIRE & FORGET 2 DT.	59,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT.	89,90
FLIGHTSIMULATOR 4	109,90
FOUNTAINE OF DREAM	69,90
FROM COAST TO COAST DT.	59,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
INDIANAPOLIS 500	65,90
INTERNATIONAL SOCCER CHALL. DT. *	74,90
IRON LORD DT. *	75,90
ISHIDO DT. *	75,90
IT CAMES FROM THE DESERT DT. *	75,90
JACK NICKLAS UNLIMITED GOLF	74,90
KICK OFF 2 DT. *	65,90
KINGS BOUNTY *	72,90
KINGS QUEST 5 *	89,90
KLAX *	64,90
LEISURE SUIT LARRY 3	99,90
LHX-ATTACK CHOPPER	99,90
LOOM DT.	69,90
LORD OF THE RINGS	69,90
MEAN STREETS *	72,90
MIDWINTER DT.	79,90
MIGHT & MAGIC 2	74,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
NIGHTBREED MOVIE DT.	59,90
OIL IMPERIUM DT.	54,90
OPERATION STEALTH DT. *	72,90
OVERUN *	79,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
POPOLUS DT.	64,90
POPOLUS DATA DISK DT.	39,90
PORTS OF CALL DT.	79,90
PRINCE OF PERSIA *	69,90
R A DT. *	54,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RESOLUTION 101 DT.	65,90
RICK DANGEROUS 2 *	65,90
SECRET OF SILVERBLADES	65,90
SECOND FRONT *	72,90
SECOND WORLD	59,90
SECRET OF MONKEY ISLAND ENGL.	59,90
SECRET WEAPONS OF THE LW *	69,90
SHARKEYS *	69,90
SILENT SERVICE 2 ENGL.	69,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM CITY DT.	64,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.	39,90
SNOWSTRIKE *	64,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER	379,90
MIDI BOX ZU SOUNDBLASTER	99,90
SPEEDBALL 2 *	74,90
SUPERLEAGUE SOCCER	59,90
SUPREMACY	79,90
STARCONTROL	75,90
STARBLADE *	59,90
STORMOVIK SU 25	69,90
STRATEGO *	75,90
TACTICAL FIGHTER 2 DT. *	65,90
TEAM YANKEE DT.	79,90
TENNIS CUP	65,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
THUNDERSTRIKE	74,90
TIE BREAK DT.	65,90
TOURNAMENT GOLF *	65,90
TRANSWORLD DT. *	65,90
ULTIMA 6	72,90
UMS 2 DT. *	75,90
WELLTRIS DT.	64,90
WING COMMANDER	72,90
WINGS OF FURY	65,90
WOLF PACK DT.	87,90
WONDERLAND *	75,90
ZAK MC KRACKEN DT.	65,90

Lösungshilfen zu SIERRA und LUCAS FILM ADVENTURES je 11,90

ATARI/AMIGA

688 ATTACK SUBMARINE DT.		65,90
A10 TANK KILLER		84,90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2 DT. *	65,90	65,90
AMOS GAME CREATOR		109,90
APRENTICE DT.	54,90	54,90
BADLANDS *	59,90	59,90
BAR GAMES		65,90
BATTLECHESS 2 DT. *		65,90
BATTLEMASTER	59,90	69,90
BETRAYAL DT. *	69,90	69,90
BLADE WARRIOR	59,90	59,90
BSS JANE SEYMOUR DT.	59,90	59,90
BUDOKAN DT.		65,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90	54,90
CADAVER	65,90	65,90
CAPTIVE *	59,90	59,90
CARMEN SAN DIEGO DT.	72,90	72,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.		69,90
CHAOS STRIKES BACK	59,90	59,90
CHESS SIMULATOR	59,90	59,90
CHUCK YEAGERS 2 DT *		65,90
CODENAME ICEMAN 1MB		89,90
COLONELS BEQUEST 1 MB		89,90
COMBO RACER DT.	59,90	59,90
CONQUEST OF CAMELOT 1MB		89,90
CORPORATION DT.	65,90	65,90
DAYS OF THUNDER	59,90	59,90
DELUXE PAINT	119,90	
DINOWARS	54,90	54,90
DRAGON FLIGHT DT.	72,90	72,90
DRAGON STRIKE		65,90
DRAGON WARS *		65,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00	65,00
EDITION ONE COMPILATION	59,90	59,90
ELITE DT.	65,00	65,00
EMLYN HUGES INT. SOCCER DT.	64,90	64,90
EPIC *	59,90	59,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	61,90	61,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	67,00	72,00
F-16 MISSION DISK VOL. 1 DT.	54,90	54,90
F-16 MISSION DISK VOL. 2 DT.	54,90	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	69,90
F29 RETALIATOR	64,90	64,90
FATAL HERITAGE DT.		69,90
FINAL BATTLE	65,90	65,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. *	75,90	75,90
FLIP-IT & MAGNOSE	59,90	
FLOOD DT.	65,90	65,90
FUTURE CLASSICS		59,90
GOLD OF THE AZTECS DT.	59,90	59,90
GREMLINS 2 DT.	49,90	49,90
IMMORTAL DT.. 1MB	65,90	65,90
IMPERIUM DT.	65,90	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90	65,90
INDIANAPOLIS 500		65,90
ISHIDO DT. *		65,90
INSPECTOR GRIFFU DT.	49,90	49,90
INTERN. SOCCER CHALL. DT.	65,90	65,90
INVEST DT.	65,90	65,90
ISLAND OF LAST HOPE		65,90
IT CAME FR. DESSERT 1 MB DT.	67,90	74,90
IT CAME DATA DISK DT.		39,90
JAMES POND	65,90	65,90
KICK OFF 2 DT.	59,90	59,90
KILLING GAME SHOW DT.		59,90
KINGS QUEST 4 1MB		89,90
KLAX	49,90	49,90
LETTRIX DT. *	59,90	59,90
LIGHT CORRIDOR DT.	65,90	65,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.	65,90	65,90
LIN WUHS CHALLENGE DT. *	54,90	54,90
LOOM DT.	69,90	69,90
LORD OF THE RISING SUN DT.		72,90
LORDS OF DOOM DT. *	65,90	65,90
LORDS OF WAR		54,90
LOST PATROL DT.	59,90	59,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT. *	59,90	59,90
MI TANK PLATOON DT. *		72,90
MAGIC FLY DT.	65,90	65,90
MANCHESTER UNITED DT.	59,90	59,90
MANIAC MANSION DT.	69,90	69,90
MANIX	59,90	59,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	49,90	59,90
MIDWINTER DT.	64,90	64,90
MIGHT & MAGIC 2		69,90
MONTY PYTHON *	54,90	54,90
M.U.D.S.	65,90	65,90
MURDER DT.	49,90	59,90
NEUROMANCER DT.		65,90
NEW YORK WARRIORS		54,90
NIGHT BREED	59,90	59,90
NIGHT HUNTER DT. *	65,90	65,90
NORTH AND SOUTH DT.	59,90	59,90
OPERATION SPRUANCE		75,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90	59,90
OPERATION STEALTH LÖSUNG	11,90	11,90
ORIENTAL GAMES DT.	65,90	65,90
OVERRUN *		74,90
PARADROID 90	59,90	59,90
PIRATES DT.	65,90	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90	49,90
PLOTTING DT.	49,90	59,90
POLICE QUEST 2 1MB		89,90
POOL OF RADIANCE DT.		59,90
POPOLUS DT.	64,90	64,90
POPOLUS DATA DISK DT.	35,90	35,90
PORTS OF CALL DT.		59,90
POWERMONGER DT. *	69,90	69,90
POWERPACK COMPILATION	65,90	65,90
PRINCE OF PERSIA	65,90	65,90
PROFESSOR MARIARTI	49,90	49,90
RA DT.	54,90	54,90

ATARI/AMIGA

RED STORM RISING DT.		65,90
RICK DANGEROUS 2	59,90	59,90
RAINBOW ISLAND DT.	49,90	59,90
SATAN *	54,90	54,90
SARACON DT.	65,90	65,90
SECRET OF MONKEY ISLAND DT. *	65,90	65,90
SECOND WORLD *	54,90	54,90
SHADOW OF THE BEAST 2		75,90
SHOCKWAVE		59,90
SIM CITY DT.	72,90	72,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.		39,90
SIMULCRA DT. *	65,90	65,90
SKATE WARS DT. *	65,90	65,90
SLY SPY *	49,90	59,90
SNOWSTRIKE DT.	49,90	59,90
SOUNDEXPRESS		89,90
SPY WHO LOVED ME	49,90	49,90
STARBLADE	59,90	59,90
STAR CONTROL *		65,90
STARFLIGHT	59,90	59,90
SUBBUTEO	54,90	54,90
SUPREMACY *	69,90	69,90
SWORD OF SAMURAI DT. *	65,90	65,90
TEAM YANKEE DT. *	65,90	65,90
THEIR FINEST HOUR	69,90	69,90
TIE BREAK DT.	65,90	65,90
TOTAL RECALL DT. *	49,90	59,90
TOURNAMENT GOLF *	65,90	65,90
TRANSWORLD DT. *	65,90	65,90
TURRICANE DT.	54,90	54,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT.		74,90
TV-SPORTS BASEBALL DT. *		74,90
ULTIMA V *	79,90	79,90
UMS 2 DT. *	72,90	72,90
UN SQUADRON *	59,90	59,90
VAXINE DT. *	65,90	65,90
VENUS FLY TRAP	54,90	54,90
WELLTRIS DT.		69,90
WESTPHASER DT.		89,90
WHEELS OF FIRE	69,90	69,90
WILD WEST WORLD DT.		85,90
WINGS DT.		74,90
WINGS OF DEATH DT.	65,90	65,90
WINGS OF FURY		59,90
WOLFPACK DT. *	74,90	74,90
XIPHOS *	59,90	59,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90	64,90

PREISHITS ST/AMI

ADVANCED FRUIT MACHINE SIM.		24,90
ADVANCED SKI SIMULATOR	17,90	17,90
CHAMBERS OF SHAOLIN		24,90
DAS REICH DT. MONOCHR.	17,90	
DYNAMITE DUX		24,90
FLY FIGHTER		24,90
IMPACT		17,90
ITALY SOCCER 1990	17,90	17,90
KIKSTART 2		17,90
NITRO BOOST	17,90	17,90
ON SAFARI		17,90
OUTRUN	28,90	28,90
PAPERBOY		24,90
PRO TENNIS SIMULATOR	17,90	17,90
PROTECTOR		17,90
QUARTZ		24,90
ROCKSTAR	17,90	17,90
S.A.S COMBAT		17,90
SHADOW OF THE BEAST		49,90
SHUFFLEPACK CAFE		24,90
SIDEWINDER 2		17,90
SPIDERTRONIC		17,90
STORMLORD		24,90
SUPER WONDERBOY		24,90
T-BIRD		17,90
THE CYCLES ACCOLADE		24,90
TIMES OF LORE		24,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90	17,90
TRIAD 2 Compilation		29,90
WAR MACHINE	17,90	17,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90	28,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

AMIGA MOUSE	79,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	229,90
EXTERNES LAUFWERK S-LINE 3,5"	179,90
MOUSE SET	19,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	109,90
X-COPY 2 incl. HARDWARE	59,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL	74,90

LEERDISKETTEN

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

Irrtum vorbehalten
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 5,50
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 10 Versand

TORVAK THE WARRIOR

System: Amiga (getestet), Atari ST (getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Core Design, England, **Muster von:** siehe Hersteller.

„Rambo" am Stock

Es gibt Tage, da sollte man die Füße unter der Bettdecke lassen, um den Boden der Realität erst gar nicht zu betreten. Es sind diese Tage, wo meinem Freund Jojo der Rasierpinsel ins Klo fällt, die Jungs von der Post direkt unter meinem Zimmer bis in meine Nerven bohren und Manfred kettenqualmend in seinem Büro sitzt, um auch den letzten Rest Sauerstoff aus seiner direkten Umgebung zu vertreiben. Kommt dies alles zusammen, gibt es mit Sicherheit noch einen Kollegen, der mit sicherem Gespür für unangenehme Arbeiten mir zwei unleserliche Disketten in die Hand drückt, während als Beschwichtigungsritual gleichzeitig seine Hand auf meine Schulter klopft und ein gefrorenes Lächeln mir anzeigt, daß dieses „Du machst das schon" gar nicht so aufmunternd gemeint war. Die unleserlichen Disketten kommen übrigens von CORE DESIGN und tragen den Titel TORVAK THE WARRIOR. Gedacht ist dieses Game sicherlich als *der* Aufreißer für das große Fest der Freude. Schließlich wird in dem Spiel gemetzelt und gehackt – was sonst?

Wir wollen nicht unfair sein: Torvak ist beileibe kein blutrünstiges Actionspiel, sonder eher ein etwas „rotgetränktes Jump-and-run". Der Held ist ein hübsch anzusehendes Multicolorsprite, das sich durch fünf bis sechs Levels schlagen muß (eine korrekte Angabe lag uns nicht vor). Bewaffnet ist Torvak mit einer imposanten Streitaxt, die er gegen die recht phantastisch anmutenden Gegner einsetzen muß. Neben Steinmenschen und gepanzerten Gnomen sind es jedoch gerade die unscheinbaren Raupen und pieksenden Pflanzen, die schnell übersehen werden. Zum Glück geht mit einem Treffer nicht gleich eines der drei Leben hopp, Torvak zeigt sich dank eines großzügig angelegten Waffenarsenals recht hartnäckig. Zudem treten die Feinde meist nur einzeln auf.

Die Levels selbst sind dahingegen wahrhaft gigantisch: Jedes von ihnen besteht aus mehreren Sektoren, die wiederum in verzweigten Höhlengängen nach links oder rechts scrollen können. Das ganze Schema erinnert übrigens verdammt an die altbekannte *Rastan-Saga*. Man nehme ein paar mystische Backgrounds, recht passive Gegner, ein paar Extrawaffen und einen verzwickten Levelaufbau – fertig ist der Eintopf.

Am beeindruckendsten ist den Engländern die Grafik gelungen, denn neben den hübschen Fantasy-Backgrounds gibt's auch Sprites und Animation vom Allerfeinsten, und zwar auf beiden 16-Bittern. Das mit der Animation ist allerdings ein zweischneidiges Schwert, denn die Rumlauferei der bunten Charaktere ist zwar nett anzuschauen, doch sie bewegen sich sooo träge, daß das große Gähnen unausweichlich ist. Um Torvak einigermaßen flott durch die Gegend zu bewegen, muß man dummerweise andauernd springen. Aber soll das wirklich der Sinn der Sache sein? Zu der gemächlichen Animation gehört auch die Streitaxt, die sich nur mit leichten Pausen auf die Häupter der Gegner senken läßt. Da die fiesen Typen jedoch meistens mindestens zwei Treffer benötigen, wird Torvak seinerseits fast immer getroffen. Zwar können auch andere Waffen und Power-ups gefunden werden, doch ist es nur ganz selten möglich, den Feind ohne eigenen Verlust niederzustrecken. Daß der Spielspaß dabei ebenfalls niedergestreckt wird, dürfte klar sein.

Im übrigen sind beide 16-Bit-Fassungen von Torwak the Warrior identisch: auf beiden Rechnern ruckelt das Scrolling trotz verkleinertem Bildschirmausschnitt, die Grafik und Animation sind gleich, und der Sound klingt auf dem Amiga aufgrund besserer Instrumente nur leicht besser. Torvak the Warrior müßte eher „Rambo am Krückstock" heißen, aber dann wüßte man ja gleich beim Titel, daß man sich dieses Game nicht zulegen muß. . . ■

Michael Suck

	Amiga	Atari ST
Grafik	9	10
Sound	7	6
Spielablauf	6	6
Motivation	5	5
Preis/Leistung	6	6

La Paloma, oh je!

Friedenstaube mit „Feuerschnabel" (Amiga)

SOPHELIE

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** New Deal, Montreuil, France, **Muster von:** Mediencenter, 5860 Iserlohn.

Die Göttin Sophelie hat sich mit einem Sterblichen eingelassen und wird dafür von ihren Götterkollegen in einen weißen Vogel verwandelt. Nun macht sie sich auf die Suche, um ihr ursprüngliches Aussehen wiederzuerlangen. Was dabei herauskommt, ist ein hundsgewöhnliches Ballerspiel, wie es sie zu Duzenden gibt.

Der recht gut animierte Vogel fliegt von links nach rechts über den Screen und muß diversen Gegenständen und Monstern ausweichen bzw. dieselben zerstören.

Da gibt es Weltkugeln, die mit kleinen Weltkugeln schießen, Atome, die einfach nur so im Weg rumstehen oder auch Bäume, die mit Tannenzapfen! werfen. Zu den Monstern zählen Wolfsköpfe, Minotauren, übergroße Glupschaugen und dergleichen Standards mehr.

Ab und an kreuzt eine Statue den Weg, bei der bessere Waffen besorgt werden können.

Da die Zeit erbarmungslos abläuft, gibt es beim Abschuß eines Gegners gelegentlich einen Zeitbonus oder auch ein Extraleben.

Schnell ist das Game ja, und Grafik und Musik sind auch in Ordnung. Nur die Motivation bleibt bei einem derart altertümlichen Spielablauf auf der Strecke. Da ist es schon interessanter, sich auf die Straße zu stellen und „La Paloma Blanca" zu pfeifen. ■

Cruiser

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	4

Willi Carmincke
An Bord der MS THALION
(z.Z. auf Großer Fahrt)

(Anmerk. d. Red.: Wi sind nach dem Hessischen Pressegesetzt verpflichtet, Gegendarstellungen im vollen Wortlaut abzudrucken. Die Inhalte müssen nicht zwangsläufig mit der Meinung der Redaktion übereinstimmen!)

WINNERS

Die Würfel sind gefallen: Im großen **GREMLINS**-Wettbewerb holten sich die ersten 25 ihre Kinokarten per Telefon ab. Und nun zu den „restlichen" Gewinnern:

25 „Goodie Bags" (enthalten ein Video und anderes) gingen an

Thomas Huesihus, 2932 Zetel 2; Ralf Schreck, 6972 Tauberbischhofsheim; Wolfgang Mayerle, 8070 Ingolstadt; Sandra Köpp, 4047 Dormagen 1; Sascha Dube, 2401 Mönkhagen; Thomas Gasser, 7967 Bad Waldsee 1; Stefan Spicker, 6400 Fulda-Bernhards; Helga Salewski, 4650 Gelsenkirchen 2; Sabine Bräuer, 3420 Herzberg; Sabrina Schumacher, 5650 Solingen 1; Kathrin Schirner, 5207 Ruppichteroth; Markus Salzmann, A-4950 Altheim; Malte Beutz, 2940 Wilhelmshaven; Jürgen Prichta, 8471 Stulln; Thomas Raben, 6000 Frankfurt 71; Matthias Müller, 7880 Bad Seckingen; Wolfgang Seite, 8500 Nürnberg 70; Jan Schulze, 3300 Braunschweig; Stefan Kitschke, 7835 Teningen 3; Manfred Biehl jun., 6680 Neunkirchen; Torsten Wagener, 4005 Meerbusch 1; Stefan Kusterer, 7302 Ostfildern 2; Uwe Hauptfleisch, 7000 Stuttgart 80; Nick Friderici, 3000 Hannover und Stephan Wilkenloh in 4800 Bielefeld 14.

Die **fünf Gizmos** ergatterten:

Anja Toller, 6050 Offenbach; Daniel Schweizer, 7800 Freiburg 1; Franz Eder, 8900 Augsburg; Marcus Richard, 6300 Gießen und Hajo Knopfler in 6750 Kaiserslautern.

PREMIERE! Den so heißbegehrten **Philips-CD-Player** ging an einen **HITLINE**-Einsender. Es ist Bernd Sarrach in 4630 Bochum-Wattenscheid.

Thunderbird

Software

der dynamische, schnelle und immer aktuelle

Softwareversand

Testen Sie unsere Vorzüge und staunen Sie, wie bei uns die Post abgeht!!!

AMIGA

Titel	Preis
Adidas Championship	74,95
Asterix Op. Hink.	69,95
Battle Command	74,95
Billy the Kid	69,95
Castle Master	69,95
Clown o' Mania	52,95
Cyberball	52,95
Drakkhen	84,95
E.S.S	84,95
Emlyn Hughes Int. Soc.	69,95
F-29 Retaliator	69,95
Full Metal Planet	69,95
Gremlins II	74,95
Hard Drivin	55,95
Heroes	84,95
INVEST (SUPER)	74,95
Jumping Jackson	52,95
Klax	52,95
Kult	69,95
Logo	74,95
Lords of Doom (GUT)	74,95
Lost Patrol	69,95
Midnight Resistance	69,95
North and South	69,95
Operation Thunderbolt	69,95
Plotting	74,95
Rings of Medusa (SUPER)	74,95
Sarakon	74,95
Shadow Warriors	69,95
Sim City	79,95
Sim City Terrain Editor	44,95
Sly Spy	69,95
Soccer Manager Plus	44,95
Table Tennis	52,95
The Spy who loved me	52,95
Tie Break (SUPER)	74,95
Tournament Golf	74,95
TRANSWORLD (SUPER!!)	74,95
Welltris	69,95

IBM PC

Titel	Format		Preis
Billiard	5,25"		64,95
Castle Master	5,25	3,5"	84,95
Chess Simulation	5,25"	3,5"	84,95
Drakkhen	5,25"	3,5"	84,95
E.S.S.	5,25"	3,5"	129.95
Emanuelle	5,25"	3,5"	52,95
F-29	5,25"	3,5"	84,95
Full Metal Planet	5,25"	3,5"	74,95
Gremlins II	5,25"	3,5"	89,95
Highway Patrol II	5,25"	3,5"	74,95
Kult	5,25"	3,5"	69,95
Klax	5,25"	3,5"	69,95
Logo	5,25"	3,5"	74,95
Lost Patrol	5,25"	3,5"	84,95
North & South	5,25"	3,5	74,95
Pop Up	5,25"	3,5	53,95
Rings of Medusa	5,25"	3,5	74,95
Sim City	5,25"	3,5	84,95
Sim City Ter. Edi.	5,25"	3,5	43,95
Tie Break	5,25"	3,5	74,95
Welltris	5,25"	3,5	74,95

GAMEBOY

DER LUSTIGE FREIZEITSPAß FÜR DAHEIM UND UNTERWEGS

FÜR NUR DM 149,-

WIR FÜHREN AUCH GAMEBOY-SOFTWARE

ATARI ST

Titel	Preis
Adidas Champ. Football	69,95
Asterix Op. Hink.	69,95
Battle Command	74,95
Castle Master	69,95
Clown o' Mania	52,95
Cyberball	52,95
Drakkhen	74,95
E.S.S	84,95
Emlyn Hughes Int. Soc.	69,95
F-29 Retaliator	69,95
Full Metal Planet	69,95
Gremlins II	74,95
Hard Drivin	55,95
Heroes	84,95
INVEST (SUPER)	74,95
Klax	52,95
Kult	69,95
Logo	74,95
Logo (mono)	74,95
Lords of Doom (GUT)	74,95
Lost Patrol	69,95
Midnight Resistance	69,95
Nightbreed I	74,95
Nightbreed II	74,95
North and South (GUT)	69,95
Operation Thunderbold	74,95
Plotting	74,95
Rings of Medusa (SUPER)	74,95
Rings of Medusa (mono)	74,95
Sarakon	74,95
Shadow Warriors	52,95
Sim City (SUPER)	84,95
Sly Spy	52,95
Soccer Manager Plus	44,95
Table Tennis	52,95
The Spy who loved me	74,95
Tie Break	74,95
TRANSWORLD (SUPER!!)	74,95

Katalog gegen einen mit DM 1.60 frankierten Rückumschlag. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.
Versandkosten: DM 6.50 inkl. Sicherheitsverpackung —————— Eilpostzuschlag DM 6.50
WICHTIG!!!!! unbedingt Computertyp und, falls erforderlich, Diskettenformat (3.5 oder 5.25) angeben.

THUNDERBIRD SOFTWARE SIEMENSSTR. 18 D-4630 BOCHUM
INH. N. RADOJEWSKI HOTLINE: 0234/15879

Mich trifft der Schlag ...

Vielen PC-Besitzern dürfte das Programm 'Thunderstrike' ein Begriff sein. Aber: Schonmal was von 'Death of Glory' gehört? Ist schon etwas her – ich sage nur: Spectrum, C-64 und so! Nicht? Ist auch nicht schlimm – es lohnt sich nämlich nicht. Ja, und wo , bitte, ist der Zusammenhang? Hat beides der Brian Pollock programmiert. Man könnte sagen, er hat sich gemacht. Zur Zeit arbeitet Brian an seinem neuesten Spiel 'Strike Command' – wieder mit Vektorgrafik, nur diesmal etwas strategischer. Ich unterhielt mich ein wenig mit dem sympathischen 65'er-Yorkshire-Briten.

ASM: Ok, Brian, die alte Frage. Wie hat damals alles begonnen?

BP: *Begonnen hat's damals auf dem ZX 81 – mit 13 Jahren. Damals war ich allerdings nicht besonderst erfolgreich, so daß ich die ganze Sache erstmal sechs Jahre ruhen ließ, um dann auf dem Spectrum neu zu starten. Da habe ich dann kleinere Auftragsarbeiten erledigt.*

ASM: Welche Art Auftragsarbeiten? Irgendein bekannter Titel?

BP: *Naja, Umsetzungen für ein paar Softwarefirmen – weniger gute Sachen wie 'Death or Glory' für 'CRL', 'Blasteroids' und 'Peter Beardsley's International Soccer', aber auch bessere PRGs wie 'Druid II – Enlightenment'.*

ASM: Hüstel, ja, 'Druid II' war gar nicht so schlecht. Sonst noch was?

BP: *Ja, ich war auch sehr am Konix-Multisystem interessiert und hatte eigentlich geplant, 'Thunderstrike' für diese Konsole umzusetzen. Das wird ja nun leider nicht mehr geschehen; 'Starray' war ja bereits in Arbeit...*

ASM: Was soll's auch. Welches Programm hat Dich in letzter Zeit am meisten interessiert?

BP: *Hmm. 'F-15 Strike Eagle' in der Arkaden-Fassung. Das ist mein eindeutiger Favorit!*

ASM: Wo wir bei den besseren Sachen sind; was hälst Du von der diesjährigen CES in London?

BP: *Die Show gefiel mir nicht besonders gut. Ich hab' mich irgendwann verzogen, um ein paar Kumpels zu treffen und ein bißchen Gitarre zu spielen.*

ASM: Wenn Du mal gerade nicht Gitarre spielst, was machst Du dann so in Deiner Freizeit?

BP: *Na, entweder wühl' ich mit meinem Modem in ein paar amerikanischen Mailboxen rum, oder ich befasse mich mit meiner Rudermaschine oder mit meiner Mundharmonika, oder ich schau' mir einen Film mit Arnold S. an oder eine amerikanische Comedy-Serie, die Ihr wohl nicht kennen dürftet. Die Hauptdarstellerin heißt 'Rosanne'. Oftmals telefonier' ich auch einfach nur so in der Gegend rum – mal hören, was so abgeht.*

ASM: Musik?

BP: *Blues, ein bißchen Rock, Hendrix, Zappa, Jennifer Rush und diese Richtung.*

ASM: Essen:

BP: *Indisch und eigentlich alles, was in die fernöstliche Richtung geht.*

ASM: Schuhgröße?

BP: *Sieben.*

ASM: Wie war's damals in der Schule? Hattest Du Lieblingsfächer?

BP: *Ach, es ging eigentlich. Am interessantesten waren eindeutig Latein und Griechisch.*

ASM: Ok, wo wohnst Du jetzt, was denkst Du über London, und was planst Du für Deine Zukunft?

BP: *Ich wohne zur Zeit in Newcastle, welches mir erheblich besser gefällt als das hektische und unfreundliche London. Pläne für die Zukunft? Nun, zuerst einmal wird 'Strike Command' fertiggestellt – ansonsten habe ich keine besonderen Pläne; mal sehen, was auf mich zukommt.*

ASM: Brian, vielen Dank für Zeit und Nerven!

ULI

Es war einmal . . .

MR. DO! RUN RUN

System: Atari ST (getestet), Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Electrocoin/Universal, England, **Muster von:** CRL, England.

Mann, ist das Ding alt! Und zwar so alt, daß ich gar nicht mehr genau weiß, wann genau SNK MR. DO! RUN RUN auf den Markt gebracht hat. Es muß wohl so Anfang der Achtziger Jahre gewesen sein. Nun ja, wie dem auch sei, nunmehr müssen wir uns mit dieser Umsetzung eines Spielhallen-Urahnen auseinandersetzen. Das fiel nicht sonderlich schwer, denn schließlich hatten die Games aus den Pioniertagen der Computerspiele keine sonderlich komplexen Inhalte. So wurde ich auch bei Mr. Do! Run Run nicht enttäuscht, ist das Spiel doch eine simple Kreuzung aus dem allseits bekannten *Amidar* und *Pac Man*.

Der Spieler steuert einen kleinen Zauberer, der auf dem Screen Punkte einsammeln muß und dabei von verschiedenen kleinen Monstern bedroht wird (siehe *Pac Man*). Spielfeld-Behinderungen gibt es dabei jedoch nicht, so daß der kleine Kerl rumlaufen kann, wie er will. Dabei zieht er eine Art Schleimspur hinter sich her. Gelingt es ihm, diese Spur zu einem Rechteck zu ziehen, werden die darin befindlichen Punkte und Monster zu punktespendenden Früchten (*siehe Amidar*). Damit unser Held aber nicht andauernd von seinen Feinden vernascht wird, kann er einen kleinen Ball abschießen, der bei einem Treffer sogar noch streut. Leider, leider muß er sich einen neuen Ball danach erst wieder verdienen.

Mr. Do! Run Run ist ein recht witziges Geschicklichkeitsspiel, denn der Spieler bestimmt Art und Weise des Risikos, um möglichst hohe Punktzahlen zu erhaschen und/oder ein Level schnell zu beenden. Zusätzliche Gags und eingebaute Monsterfallen sorgen zudem für Abwechslung. Trotz allem macht sich aber das Alter des Spiels bemerkbar. Die Grafik ist – charmant ausgedrückt – recht schlicht, die Animation im besten Falle zufriedenstellend. Der Sound: Einige lustige Melodien ohne besondere Spielereien – durchschnittlich halt. Als kleine Verschnaufpause zwischendurch kann man Mr. Do! Run Run also durchaus mal einwerfen, als längerfristige Investition kommt das Spiel auf keinen Fall in Frage. ■

Michael Suck

Grafik	**4**
Sound	**6**
Spielablauf	**6**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**6**

DER TEUFEL STECKT IM DETAIL

GREMLINS 2

System: Amiga (angeschaut), ST, C-64, CPC, Spectrum, **empf. VK-Preis:** für Amiga etwa 80 Mark, **Hersteller:** Elite Software, Walsall, England, **Muster von:** Bomico, Frankfurt/Kelsterbach.

Wie sag ich's meinem Leser? Die kleinen bösartigen, aber dennoch irgendwie witzigen Gesellen der Gattung Mogwai treiben nun auch auf dem Computer ihr Unwesen. GREMLINS 2 aus dem Hause ELITE wird allerdings, was die technische Seite anbelangt, seinem Namen gerecht. „Gremlins„ sind im Amerikanischen kleine technische Fehler. Erinnert Ihr Euch noch an Kollege Mr. Futterman? Jener prägte den Begriff in Form von „der Teufel steckt im Detail" im ersten Streifen dieser Reihe.

Nun, es handelt sich hier um ein Action-Adventure in leicht veränderter Plattform-Qualität und hat nichts mit *Gremlins – the Adventure* aus der Feder vom guten, alten *Michael Woodroffe* gemeinsam. Hier geht es um pure Shoot-em-Action mit „Sammeleffekt".

Billy hat allerlei zu tun, um die entarteten Jungs – und ein Mädel – zu beseitigen, damit Manhattan-Süd verschont wird und Kojak in Ruhe weiter Verbrecher jagen kann.

Kate und Mr. und Mrs. Futterman tauchen leider bei der Versoftung nicht auf. Dafür aber Gizmo, der als Fallschirmjäger-Rambo Billy bei der Vernichtung der Artgenossen behilflich ist.

Von links nach rechts, teilweise springend oder dukkend, wagt sich Billy im Komplex Clamp Plaza an die teilweise schwierige Aufgabe, die Jungs, nebst Sexygirl, zu vertreiben. Dies geschieht immer wieder auf diesselbe Art und Weise. Nur die Waffen, mit denen man zu Werke geht, ändern sich. Die Grundausstattung (bekommt man nach jedem verlorenen Leben – leider – automatisch wieder) ist die einfache Taschenlampe. Im Verlaufe des Games ist darauf zu achten, daß man mit den verschiedenen verrückten Typen nicht in Berührung gerät. Ein digitalisiertes „Bye, bye, Billy!" unterstreicht, daß man eines seiner sieben Leben verloren hat. Die anderen Waffen sind per Sprung oder Kletteraktion zu berühren, falls man diese haben möchte. Dabei haben sich die Fleisch-Tomaten als höchst unbrauchbares Gemüse erwiesen. Wesentlich wirkungsvoller sind Zweiweg-Taschenlampen, Mega-Lampen und die Zweiwege-Mega-Strahler. Bumerang, Telefonhörer oder Frisbee-Scheibe sind nur Mittelmaß. Da das Geschehen im Kampf gegen die Uhr abläuft, ist es ratsam, auf Bonus-Icons zu achten, die mit „T" (Time) vermerkt sind. Andere Signs: „L" (Zusatz-Leben), „P" (Extra-Punkte) oder „R" – hier hilft der am Fallschirm herabschwebende Rambo-Gizmo Billy aus der Bredouille: er killt mehrere Monster.

Insgesamt gesehen ist Gremlins 2 eine zweifelhafte Produktion, die nur wenig Feinheiten aufweist (eine Zwei-Billy-Option ist vorhanden; allerdings ein Spieler nach dem anderen). Es wird sich herausstellen, ob der User bereit ist, hier zuzugreifen. Für alle Gremlin-Fans allerdings, die schon Sticker, Puppen und Poster besitzen, kommt ein weiteres Sammler-Objekt hinzu... ■

Manfred Kleimann

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	5

N$ CREDITS 089/769 82 20

AMIGA ATARI-ST IBM C-64

Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64
688 ATTACK SUB	65.90		74.90	
A10 TANK KILLER	75.90		89.90	
ADLIB SOUND CARD			249.00	
ALL TIME FAVO.	72.90	72.90		44.90
AMC	65.90			34.90
AMOS	99.90			
ANARCHY	55.90	56.90		
ANT HEADS	36.90			
APPRENTICE	54.90			34.90
ATOMIX	51.90	51.90		33.90
BAD BLOOD			89.90	
BAL.OF POWER 1990	65.90	65.90	65.90	
BAL.OF THE PLANETS			89.90	
BARDS TALE 2	59.90		65.90	41.90
BARDS TALE 3				41.90
BATMAN THE MOVIE	62.90			34.90
BATTLE SQUADRON	62.90			
BATTLE OF NAPOLEON			72.90	55.90
BATTLECHESS	62.90	62.90	62.90	39.90
BATTLECHESS 2			58.90	
BATTLEHAWKS 1942	58.90	58.90	58.90	
BATTLEMASTER	72.90	62.90		
BLOCK OUT	65.90		65.90	
BLOOD MONEY			62.90	34.90
BLOODWY DATA DISC	38.90			
BLOODWYCH	62.90	62.90		34.90
BOERSENFIEBER	62.90	62.90	72.90	41.90
BOMBER MISS.DISC	35.90	35.90	35.90	
BREACH 2	64.90	64.90		
BSS JANE SEYMOUR	62.90	62.90		
BUDOKAN	65.90		65.90	
BUNDESLIGA MANAGER	55.90	55.90	58.90	
CADAVER	62.90	62.90		
CALIF.CHALLENGE TD1	29.90		29.90	
CALIFORNIA GAMES		51.90		
CARRIER COMMAND			75.90	41.90
CENTURION EMP.OF ROM			68.90	
CHAMBERS OF SHAOLIN	62.90	47.90		34.90
CHAMPIONS OF KRYNN	65.90		72.90	58.90
CHAOS STRIKES BACK		62.90		
CHRONOQUEST 2	72.90			
CHUCK YEAGERS 2.0			75.90	
CHUCK YEAGERS AFT				41.90
CODENAME ICEMAN	85.90	85.90	85.90	
COLLOSUS CHESS X			59.90	
COLONELS BEQUEST	85.90	85.90	85.90	
COLONY	75.90			
COMBO RACER	65.90	55.90		
CONQ.OF CAMELOT	85.90	85.90	85.90	
CONQUEROR 3D	65.90	65.90	65.90	
CORPORATION	61.90			
CURSE OF AZ.BONDS			72.90	61.90
DAMOCLES	62.90	62.90		
DAYS OF THUNDER	62.90	62.90	62.90	
DEBUT	58.90	58.90		
DIE HARD			62.90	48.90
DOMINATION	51.90			
DRAGON FLIGHT	75.90	75.90		
DRAGON FORCE	75.90			
DRAGON STRIKE	68.90		77.90	
DRAGON WARS			65.90	41.90
DRAKKHEN	72.90	72.90	72.90	
DUNGEONMASTER		62.90		
DUNGEONMASTER 1MB	67.90			
E-MOTION	62.90	52.90	62.90	34.90
E.HUGHES INT SOCCER	65.90	65.90		34.90
EARTHRISE			88.90	
ELITE	65.90	65.90	65.90	
EPYX 21				41.90
ESC.FROM THE PLANET	48.90	48.90		
EUROP.CHALLENGE TD2	29.90		36.90	
F-15 STRIKE EAGLE 2			85.90	
F-16 COMBAT PILOT	65.90	65.90	65.90	48.90
F-16 FALCON	72.90	65.90	89.90	
F-16 MISSION DISC 1	50.90	48.90		
F-16 MISSION DISK 2	50.90	48.90		
F-19 STEALTH FIGHTER	85.90	85.90	95.90	
F-29 RETALIATOR	64.90	64.90		
FINAL BATTLE	62.90	62.90		
FIGHTING BOMBER	72.90	62.90	87.90	48.90
FIRE & BRIMESTONE	65.90	65.90		
FIRE & FORGETT 2	59.90	59.90		
FLIGHT 4 DV			145.00	
FLIGHT OF THE INTRUDER			89.90	
FLIGHT SIM.2	95.90	95.90		
FLIMBOS QUEST	63.90			36.90
FLOOD	65.90	65.90		
FOUNTAIN OF DREAMS			62.90	
FUGGER	51.90	51.90		34.90
FULL METAL PLANET	62.90	62.90		
GHOST'N GOBLINS	51.90	51.90		34.90
GHOSTBUSTERS 2	62.90	50.90	72.90	34.90
GLOBAL DILEMMA			95.90	
GOLD OF THE AZTECS	58.90	58.90		
GOLDRUSH	72.90		72.90	
GRAVITY	62.90	62.90		
GREAT COURTS	65.90	65.90	65.90	48.90
GUNBOAT			62.90	
GUNSHIP	68.90		87.90	48.90
HARPOON			99.90	
HEROES QUEST	85.90	85.90	85.90	
HILLSFAR	58.90	58.90	58.90	48.90
IMMORTAL	62.90	62.90		
IMPERIUM	65.90	65.90		
IMPOSSAMOLE		47.90		34.90
INDIANA JONES ADV	65.90	65.90	72.90	
INDIANAPOLIS 500			65.90	
INT.3D TENNIS	59.90			34.90
INTERCEPTOR	59.90			
INTERPHASE	65.90	65.90		
IRON LORD	65.90	65.90		41.90
ISHIDO			72.90	
IT CAME F.THE DES.	72.90			
JET FIGHTER			105.00	
KAISER	95.90	95.90		
KALAHAAN	69.90	69.90	69.90	
KICK OFF 2	59.90	59.90		39.90
KILLING GAME SHOW	58.90			
KING'S QUEST 4	85.90	85.90	85.90	
KLAX	49.90	49.90		34.90
LHX ATTACK CHOPPER			99.90	
LAST NINJA 2	64.90	64.90	64.90	
LEGEND OF FAIRGHAIL	72.90	69.90	82.90	
LEISURES. LARRY	85.90	85.90	85.90	
LEISURES. LARRY 2	85.90	85.90	85.90	
LEISURES. LARRY 3	85.90	85.90	85.90	
LOOM	64.90	64.90	64.90	
LORDS OF T.RIS.SUN	72.90			
M1 TANK PLATOON			89.90	
MAGIC FLY	62.90	62.90		
MAN HUNTER 2	85.90	85.90	85.90	
MANCHESTER UTD	62.90	51.90	62.90	34.90
MANIAC MANSION	65.90	65.90	65.90	48.90
MICROPROSE SOCCER	65.90	65.90	65.90	48.90
MIDNIGHT RESISTANCE	67.90			
MIDWINTER	65.90	65.90	73.90	
MIGHT & MAGIC 2	75.90		75.90	44.90
MILESTONES COMP	58.90	58.90		41.90
MURDER	58.90			
MUSCLE CARS	32.90		32.90	
NEUROMANCER	68.90			
NEW ZEALAND STORY	62.90			
NIGHTBREED	58.90	58.90		
NORTH & SOUTH	62.90	62.90		
NUCLEAR WAR	62.90		72.90	
OIL IMPERIUM	51.90	51.90	51.90	34.90
OMEGA	72.90	72.90	72.90	64.90
OPERATION SPRUANCE	68.90			
OPERATION STEALTH	58.90	58.90		
OVERRUN	79.90			
PANZER BATTLES				43.90
PARADROID 90	62.90	62.90		
PGA GOLF			65.90	
PINBALL MAGIC	51.90	51.90		
PIPEMANIA	62.90	49.90	62.90	34.90
PIRATES	65.90	65.90	65.90	48.90
PLAGUE	51.90			
PLAYER MANAGER	51.90	51.90		
PLOTTING	58.90	58.90		
POLICE QUEST 2	85.90	85.90	85.90	
POOL OF RADIANCE	59.90		59.90	55.90
POPULOUS	65.90	65.90	65.90	
POPULOUS DATA D.	36.90	36.90	36.90	
PORTS OF CALL			79.90	
POWERDRIFT		62.90	65.90	34.90
POWERDROME			65.90	
PRINCE OF PERSIA			62.90	
PROJECT FIRESTART				39.90
PROJECTYLE	65.90	65.90		
RVF HONDA	65.90	65.90		
RAILROAD TYCOON			88.90	
RAINBOW ISLANDS	62.90	52.90		34.90
RED STORM RISING	66.90	62.90	87.90	48.90
RESOLUTION 101	65.90	65.90	65.90	
REVOLUTION			85.90	
RICK DANGEROUS 2	62.90	62.90		
RINGS OF MEDUSA	65.90	65.90	65.90	39.90
SAMURAI			77.90	
SECOND FRONT	79.90		79.90	
SEC. OF MONKEY ISLAND			69.90	
SECRET OF SIL.BL.			67.90	59.90
SHADOW OF THE BEAST 1		58.90		
SHADOW OF THE BEAST 2	79.90			
SHERMAN M4	65.90	66.90	65.90	
SHOCK WAVE	58.90			
SILENT SERVICE	64.90	64.90	64.90	41.90
SILENT SERVICE 2			85.90	
SILPHEED			72.90	
SIM CITY	72.90	72.90	73.90	48.90
SIM CITY TERR.ED.	37.90		37.90	
SKI OR DIE			62.90	34.90
SNOWSTRIKE	58.90	49.90		34.90
SOUNDBLASTER			399.00	
SPACE ACE	109.00	109.00		
SPACE QUEST 2	85.90	85.90	85.90	
SPACE QUEST 3	85.90	85.90	85.90	
SPACE ROGUE	74.90		74.90	48.90
STAR COMMAND	74.90	74.90		
STARFLIGHT	62.90	62.90		34.90
STARFLIGHT 2			66.90	
STEALTH FIGHTER				48.90
STEEL THUNDER				41.90
STELLAR CRUSADE	87.90			
STORM ACROSS EUROPE	79.90			55.90
STORMOVIK SU25			69.90	
STRIKE FLEET				41.90
STUNT CAR RACER	65.90	65.90	65.90	34.90
SUBBUTEO	49.90	49.90		
SUPER CARS TD 2	29.90		29.90	
SWORD OF ARAGON	72.90			
SWORD OF TWILIGHT	65.90			
TV SPORTS BASKETB.	72.90			
TV SPORTS FOOTBALL	72.90	62.90	72.90	48.90
TEENAG MUTANT NINJA	68.90			
TENNIS CUP	65.90	65.90		
TEST DRIVE 2	62.90		62.90	41.90
TETRIS			44.90	
THEIR FINEST HOUR	72.90	72.90	72.90	
THIRD COURIER	62.90	58.90		
THUNDERSTRIKE	65.90	65.90	75.90	
TIEBREAK TENNIS	58.90	58.90	72.90	37.90
TIMEMACHINE	58.90	58.90		34.90
TIMES OF LORE	62.90			
TOWER OF BABEL	65.90	62.90		
TRACON			85.90	
TRIAD 3	72.90			
TURN IT	44.90			
TURRICAN	51.90			34.90
UFO			87.90	
ULTIMA 5	73.90	73.90	73.90	61.90
ULTIMA 6			89.90	
UNREAL	69.90			
VENDETTA				34.90
VENUS FLY TRAP	51.90			
VIKING CHILD	58.90			
W.GRETZKY ICEHOCKEY	58.90	62.90	62.90	
WALL STREET WIZARD	51.90	51.90	61.90	
WAR OF THE LANCE			69.90	
WASTELAND				41.90
WELTRIS	59.90		65.90	
WINGS	72.90			
WINGS OF FURY	62.90		64.90	
WOLF PACK			88.90	
WORLD CUP 1990	51.90			
X-OUT	51.90	51.90		34.90
XENOMORPH	64.90	64.90	75.90	
XENON 2	62.90	62.90	65.90	
YUPPI'S REVENGE				34.90
ZAK MC KRACKEN	65.90	65.90	67.90	48.90

COIN OP bei NO CREDITS

NEC-PC-ENGINE * CORE GRAFX * SUPER GRAFX

AFTERBURNER 2	99.90	F-1 TRIP.BATTLE	86.90	PC-KID	85.90	CD DARIUS	105.00
ARMED F	69.90	FINAL BLASTER	89.90	POWER L.BASEB.3	89.90	CD FINAL ZONE	105.00
BASEBALL 90	79.90	FINAL LAP TWIN	89.90	PSYCHO CHASER	76.90	CD LEGION	99.90
BATMAN	99.90	FORM. SOCCER	89.90	PUZZNIC	89.90	CD SIDEARMS	89.90
BE BALL	68.90	GALLAGA 88	56.90	R-TYPE I	69.90	CD VARIS 3	109.00
BERABOM MAN	89.90	HEAVY UNIT	89.90	RASTAN SAGA II	99.90	CD WONDERBOY 3	89.90
BLODIA	66.90	HELL JOURNEY	95.90	S.STAR SOLDIER	96.90	H 5-PL. ADAPTER	43.90
BLOODY WOLF	85.90	HONEY O.T. ROAD	79.90	SHINOBI	86.90	H CD ROM ADPTER	139.00
BLUE BRING	89.90	IMAGEFIGHT	89.90	SIDEARMS	89.90	H CD ROM/INTERF.	645.00
COMMANDO BEAR	95.90	KLAX	89.90	SOKOBAN	69.90	H C. GRAFX PAL	279.00
CYBERCORE	59.90	LEGENDARY AXE 2	89.90	SON SON II	89.90	H C. GRAFX RGB	329.00
CYBERCROSS	56.90	LODE RUNNER	79.90	SPACE HARRIER	69.90	H JOYB. XE-1 PC	69.90
DEVIL CRASH	89.90	MAN. WRESTLING	91.90	TIGER HELI	86.90	H JOYPAD	37.90
DIE HARD	99.90	MR HELI	75.90	VEIGUES	99.90	H SUP.GRAFX PAL	495.00
DONDOKODON	89.90	NEUTOPIA	79.90	VIGILANTE	64.90	H SUP.GRAFX RGB	495.00
DOUBLE RING	89.90	NEW ZEAL.STORY	76.90	VOLFVIEV	89.90	SG BATTLE ACE	79.90
DOWN LOAD	96.90	NINJA SPIRIT	99.90	WARACURE STORY	89.90	SG DARIUS PLUS	119.00
DRAGON SPIRIT	56.90	NINJA WARRIORS	89.90	WORLD C.TENNIS	89.90	SG GHOULS'N G.	139.90
DUNG.EXPLORER	76.90	PARANOIA	76.90	XEVIOUS	95.90	SG GRAND ZOERT	87.90

SEGA MEGA DRIVE

AFTERB. II	95.90	HELLFIRE	89.90	RAINBOW ISLAND	89.90	WHIP RUSH	75.90
AXIS FZ	89.90	HERZOG II	79.90	RASTAN SAGA II	89.90	W. CUP SOCCER	85.90
BATMAN	95.90	HURRICANE	89.90	S.MASTERS GOLF	85.90	H ARC.POWER ST.	129.00
COLUMNS	89.90	INSECTOR X	89.90	S.REAL BASKETB.	85.90	H JOYB. XE-1 ST	69.90
CYBERBALL	89.90	KLAX	79.90	SHITEN MYOOH	89.90	H JOYPAD	41.90
DARWIN 4081	75.90	KUJAKUOH II	74.90	SOKOBAN	59.90	H SEGA M. PAL	289.00
DJ BOY	89.90	MOONWALKER	89.90	STRIDER	99.90	H SEGA M. RGB	289.00
E-SWAT	89.90	NEW ZEAL.STORY	87.90	SUP.MONACO GP	89.90		
GHOSTBUSTERS	89.90	PHANT.STAR II engl.	99.90	TATSUJIN	69.90		
GHOULS'N GHOSTS	85.90	PHELIOS	89.90	THUNDERFORCE III	89.90		

GAMEBOY

BATMAN	45.90	DOUBLE DRAGON II	55.90	PIPE DREAM	53.90	SPACE INVADERS	28.90
BLODIA	45.90	HONG KONG	45.90	POWER MISSION	45.90	T.M.N.T.	55.90
BOXING	45.90	MAIKAMURA G.	53.90	PUZZLE ROAD	49.90		
BURAI FIGHTER	39.90	NEMESIS	49.90	PUZZNIC	49.90	GAMEBOY +TETRIS	169.00
CASTLEVANIA	53.90	NINJA ADV.	55.90	SHIDO	49.90		

Versandbedingungen:

Inland: Versand per Nachnahme oder Vorkasse zuzüglich Porto u. Verp. DM 9.--

Ausland: Nur gegen Vorkasse Porto u. Verp. DM 11.--

Preislisten schicken wir Ihnen gerne gegen Zusendung eines frankierten Umschlags.

Versandanschrift

NO-CREDITS
Softwareversand S.Schmidt
Partnachplatz 7

D-8000 München 70

Bestelltelefon: 089 / 769 82 20

Werktags von 10.00 - 19.00 Uhr
Samstag von 9.30 - 13.00 Uhr

Täglich Neuheiten ! Anrufen !

Nur Versand - Kein Ladenlokal !

CHASE H.Q. II

Special Criminal Investigation

AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM
CBM AMIGA
ATARI ST

TAITO

BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

Vertrieb: BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

ocean

Konsolen

Haben die mich beim letzten Mal doch glatt vergessen. Ab heute und mindestens für immer und ewig (vielleicht) an dieser Stelle das (obligatorische) Konsolenvorwort. Denn: Was Manni kann, kann ich schon lange (äätsch).

Diesen Monat gibt's wieder Konsolengames wie Chemie in der Nordsee. Selbst Atari bringt Soft fürs untererernährte Lynx – und was für Games.

Nintendo hingegen scheint schon in den Winterschlaf gefallen zu sein. Es kommt einfach nichts Neues fürs NES. Der Game-Boy-Markt hingegen boomt ohne Ende. Ach so, im nächsten Heft stellen wir Euch (wenn's nicht zu stark schneit) das (tätäräta) Super Famicom vor!

Die deutschen Mega-Drives werden jetzt (endlich) ausgeliefert, und der erste Grauimporteur hat auch schon 'nen Adapter im Lager, mit dem man japanische Import-Module auf deutscher Hardware laufen lassen kann.

Wie heißt's doch gleich: Wer nicht wagt, der nicht gewinnt.

Viel Spaß beim Zocken!

Bombastisch!

BOMBER MAN

System: PC-Engine, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Hudson Soft, Japan, **Muster von:** Hudson Soft.

Es gibt sie doch noch, die neuen Spiel-Ideen! Zumindest beweißt uns dies BOMBER MAN von HUDSON SOFT. Auf den ersten Blick denke ich jedoch an ein Spiel des Schreckens: Ich bin allein und schmeiße das Game in die Engine. Dann stelle ich erstaunt fest, daß man nur zu zweit oder mit bis zu vier Mitspielern zocken kann. Naja, ich probiere irgendwie, das Ganze allein auf die Reihe zu bekommen, doch es macht absolut keinen Fun, zudem ist die Grafik unterdurchschnittlich, also nicht gerade motivierend. Enttäuscht gehe ich zum Amiga und warte, bis jemand kommt. Aha, Uli ist im Anmarsch! Nach kurzer Erklärung der Sachlage erklärt er sich bereit, ein paar Minuten mitzuzocken. Das Spielprinzip ist schnell erkannt: Jeder Spieler muß in einer Art Labyrinth versuchen, den anderen in die Luft zu sprengen (hähä). Da jeder Spieler in einer anderen Ecke des Bildschirms ist, muß erst ein Weg dorthin geschaffen werden, dieser ist nämlich durch Mauern versperrt. Freilich können/müssen diese weggesprengt werden, wobei einige jedoch nicht zu zerstören sind.

Jeder Spieler kann eine Bombe legen, die nach wenigen Sekunden explodiert. Nach Aufsammeln von einem Extra mit Bombensymbol kann die Zahl der legbaren Bomben erhöht werden. Ebenfalls der Detonationsradius kann durch ein Extra vergrößert werden. Nach ein paar Sekunden haben Uli und ich das Spielprinzip also erfaßt und machen uns gegenseitig die Hölle heiß und das im wahrsten Sinne des Wortes. Das Köstliche dabei ist, daß man allzuoft durch eigene Fehler sich selbst brutzelt, ohne ein Zutun des anderen. Dieser freut sich natürlich abgöttisch und merkt oftmals gar nicht, daß auch ihm der Tod bevorsteht. Das höhnische Gelächter des einstmals so freudigen Mitspielers verstummt – zur Freude des anderen.

Vom Lachen, Fluchen und Treten gegen die Tischbeine angelockt, läßt sich Klein-Otti bei uns blicken, der freilich mitspielen darf. Doch er hat kein leichtes Spiel gegen uns und läuft oft in eine Falle, die Uli und ich ihm geschickt stellen. Flüche am laufenden Band seinerseits sind das Ergebnis.

Das absolute Spielvergnügen ist perfekt, als Torsten noch hinzukommt. Was sich ab diesem Zeitpunkt abspielt, kann nicht in Worte zusammengefaßt werden, man muß es erleben. Flüche, Lacher, Bündnisse, (Selbst-)Morddrohungen, Freudenschreie und, und, und ... hallen durch den Computerraum. Umherstehende schauen fassungslos zu. Bomber Man zwingt einen förmlich dazu, fies zu sein und selbst friedliebende Naturen wie ich werden zum erbarmungslosen Bomber.

Am schönsten sind Bündnisse, die man untereinander schließt, und unter denen Dritte leiden. So nimmt man beispielsweise einen in die Zange, so daß er zwischen zwei Bomben klemmt – einen Ausweg gibt es nicht, denn über gelegte Bomben kann man nicht laufen! Wie gesagt: Bei Bomber Man kommen die echt fiesen und animalischen Charakterzüge eines jeden zum Vorschein, und gerade dies macht wohl den grandiosen Spielspaß aus. Für Leute, die oft mit Freunden zusammen sind, ein absoluter Knaller! Frohe Weihnachten und vor allem fröhliche Bombardements!!! ■

Hans-Joachim Amann

Grafik	5
Sound	7
Spielablauf	11
Motivation	11
Preis/Leistung	10

PAUSE

ASM Hit

Konsolen

ACTION für Übermorgen

STRIDER

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 130 DM, **Hersteller:** Sega/Capcom, Japan, **Muster von:** EC Electronics, 8000 München.

Der Typ auf dem Screen klingt echt so, als hätte er gerade lebensbedrohendes Asthma: Ein andauerndes, kratziges „Pah-pah-pahpah“ läßt jeden wieder die Fragwürdigkeit des Rauchens zu Bewußtsein kommen. Gleichwohl ist die Absicht des Herstellers SEGA eine ganz andere – es soll geballert werden. In Lizenz von CAPCOM besorgte man sich die Rechte für den hustenden Helden, der in Wirklichkeit mit einem Laserschwert rumächzt und als STRIDER für Recht und Ordnung im recht futuristischen Rußland des Jahres 2048 sorgen muß. Wer diesen Titel irgendwo schon einmal gehört hat und sich nun fragt, ob das 'n Déjà Vu-Erlebnis sein könnte, kann beruhigt werden: Das Spiel erschien schon vor geraumer Zeit für diverse Heimcomputer. Eigentlich müßten wir Strider deshalb in die Konvertierungsseiten packen, doch da der Mega-Drive-Strider mit dem Heimcomputer-Strider ungefähr soviel gemeinsam hat wie ein Motorsäge mit Umweltschutz, gehen wir die ganze Sache an dieser Stelle noch einmal ausführlich an.

Die Spezialiät des Games sind die ausgefuchsten Spring- und Klettertechiken des Striders, der sich in den Levels durch äußerst hügeliges Gelände durchschlagen muß. Eben diese Boden- und Hangelakrobatik kam bei den Heimcomputerfassungen so gut wie nicht zum Zuge, doch Sega gelang für das Mega Drive die Megaumsetzung. Dies beginnt schon bei den Grafiken, die schlichtweg phantastisch sind und dem Automatenspiel in nichts nachstehen. jedes Level verfügt über einen ganz eigenen Stil an Backgrounds: Da gibt es verträumte Täler mit schneebedeckten Bergspitzen, verschlungene Wälder samt Bodengewächsen, eine kleine Meeres- und Himmelimpression oder auch High-Tech pur für die Science-Fiction-Fans unter den Spielern – einfach toll! Klar, daß die verschiedenen Spielobjekte diesen Augenweiden in nichts nachstehen. Die Sprites sind teilweise von imposanter Größe und perfekt animiert – dies betrifft besonders den Strider, den Helden des Spiels. Er kann mit gelungenen Saltos und waghalsigen Kletteraktionen die verzwickten Backgrounds erklimmen und sein Laserschwert mit diversen Boni optimieren.

»STRIDER – der absolute Action-Wahnsinn. Diesem Spiel gehört die Zukunft!«

ASM HIT

Darüber hinaus ist der Levelaufbau einfach genial und bietet Abwechslung und Überraschungen in Massen. So begnügt man sich nicht nur mit hyperintelligenten und riesigen Endgegnern, nein, zusätzlich gibt's noch Mittel-End- und Zwischen-End-Gegner – die Ausmaße der Levels sind dementsprechend gigantisch.

Trotz aller Hindernisse und verzwickter Situationen bleibt Strider jedoch äußerst spielbar, wenn auch nicht einfach. Eine Continue-Option gibt's zwar nicht, doch kann die Anzahl der Spieler-Leben und der Schwierigkeitsgrad im Options-Menü eingestellt werden. Frustig wird Strider also nie – ganz im Gegenteil! Wer einmal angefangen hat, dieses Spiel zu zocken, wird so schnell nicht mehr davon loskommen. Strider ist wohl eines der intelligentesten und besten Actionspiele, die je erschienen sind. Das abgerundete, wirklich neue Spielkonzept, angefüllt mit reichlich Balleraction und guten Ideen, die phantastische Grafik und der hervorragende, stimmungsvolle Sound (plus Sprachausgabe) machen Strider zum Topspiel für das Mega-Drive. Die Heimcomputerfassungen sehen dagegen echt blaß aus. Daß das Spiel ein wenig über dem sonstigen Preisniveau liegt, hat übrigens einen triftigen Grund: Strider ist nämlich das erste **Acht-Megabit-Modul** für das Mega Drive! ■

Michael Suck

Kategorie	Wertung
Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	11
Motivation	10
Preis/Leistung	10

So ein Zirkus!

F1 Circus

System: PC-Engine, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Nichibutsu, Japan, **Muster von:** ECS, 8000 München.

Und wieder dröhnen die Motoren, quietschen die Bremsen und stinken die Abgase. Der japanische Hersteller NICHIBUTSU hat nun auch den noch wenigen Super-Grafx-Besitzern ein Rennspiel beschert. Ob sie an F1 CIRCUS allerdings ihre Freude haben werden, wollen wir zunächst einmal dahingestellt sein lassen.

Zu Beginn können an dem gewählten Fahrzeug verschiedene Veränderungen vorgenommen werden. Reifen, Bremseneinstellung, Lenkung und dergleichen mehr können ausgewählt bzw. modifiziert werden. Anschließend sollte man sich für den Übungsmodus entscheiden, um sich mit der arg gewöhnungsbedürftigen Steuerung vertraut zu machen. Joypad-User dürften da übrigens noch größere Schwierigkeiten haben als Stick-Benutzer. Es folgt die Qualifikation für die eigentlichen Rennen, in denen man sodann auf die Jagd nach Weltmeisterschaftspunkten geht.

Bei alldem stechen zwei Punkte besonders deutlich hervor: der Sound, der mit dem Geschehen auf der Rennpiste beileibe nichts zu tun hat, und die Grafik, die an Bescheidenheit kaum noch zu übertreffen ist. Wohlgemerkt, das Ganze spielt sich auf der Super Grafx ab und nicht etwa auf einem C-16! Wenn Ihr also unversehends in den Besitz eines Hunderters gekommen sein solltet, so überlegt Euch gut, was Ihr damit anstellt. F1 Circus jedenfalls ist sein Geld nicht wert! ■

Bernd Zimmermann

Grafik/Animation	6
Sound	5
Realitätsnähe	6
Motivation	4
Preis/Leistung	4

Frauenpower!

VALKYRIE

System: PC-Engine, **empf. VK- Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Namcot, Japan, **Muster von:** Dynatex. 4755 Holzwickede.

Es wurde wirklich Zeit! Immer und ewig dürfen nur die heldenhaften Männer auf dem Screen metzeln, fighten und Siege feiern. Das ist jetzt vorbei! Mit VALKYRIE schuf NACMOT quasi das weibliche Gegenstück zu *Wonderboy* : Eine normannische Amazone, die trotz zwei hinderlichen Zöpfen das Schwert ebenso meisterlich zu führen versteht wie ihre männlichen Kollegen. So ganz neu ist das Spiel übrigens nicht: Bereits 1986 gab's 'ne Automatenfassung - Valkyrie ist also tatsächlich die direkte *Wonderboy*-Konkurrentin.

Trotz des biblischen Alters spielt sich Valkyrie aber recht flott, denn das Game bietet neben dem recht ballerbetonten Jump-and-run-Vergnügen einige Rollenspielelemente. So können in den sechs Levels insgesamt 21 verschiedene Boni gefunden, gewonnen oder gekauft werden. Neben diversen Waffen bieten die Shops auch einige Zaubersprüche - das nötige Kleingeld dafür hinterlassen die zahlreichen Gegner nach ihrem Ableben; mit etwas Glück finden sich sogar prall gefüllte Schatztruhen. Weitaus schwieriger ist es da schon, die Rätsel zu lösen, die von einigen Charakteren gestellt werden: Da das Game komplett japanisch ist, könnt Ihr die Antworten nur raten. Ein kleiner Tip: Die richtige Antwort für die erste Frage ist A, für die zweite B.

Dies alles klingt so, als ob Valkyrie schrecklich komplex wäre. Stimmt nicht. Die Levels sind eigentlich recht klein bemessen, größere Irrwege nicht vorhanden. Mit etwas Zähigkeit und dank der Continue- Funktion sind die Endgegner fix erreicht. In den Shops kann man auch nichts falsch machen, da nahezu alle Extrawaffen gut zu gebrauchen sind. Mag Valkyrie für heutige Standards auch etwas schlicht sein, als Einstieg taugt es jedoch allemal. Die Grafik ist, wenn auch durchschnittlich, so doch recht süß geraten, das Spiel läßt sich ohne große Motivationsverluste ein paar Stündchen zocken. Trotzdem: Für einen Hit hätt's schon ein bissel mehr Frauenpower sein müssen! ■ *msu*

Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Bis daß die Augen flimmern...

W-RING

System: PC-Engine, **empf. VK- Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Naxat Software, Japan, **Muster von:** EC Electronics, Dynatex.

So langsam komme ich zu der Überzeugung, daß bei NAXAT nur ausgewachsene Verrückte arbeiten. Nahezu jedes Game dieser Firma hat einen ganz speziellen, ausgefallenen Touch, der bei keinem anderen Hersteller zu bemerken ist. Egal, ob nun ein Flipper rein auf Bio-Basis mit hüpfenden Totenköpfen gebastelt wird oder in einem Ballerspiel Blattläuse gemolken werden: Naxat schickt den Spieler immer auf den totalen Psychotrip.

So auch beim neuesten Werk aus der Softwareschmiede, dessen Titel W-RING ungefähr so aussagekräftig ist wie einst *R-Type* - nomen est omen! Über die Handlung soll an dieser Stelle kein Wort verloren werden; schließlich ist sie nicht lesbar (weil japanisch) und auch ohne jede Bedeutung.

Immerhin läßt sich aus den bunten Bildchen und ein paar Englisch-Brocken in der Anleitung herauslesen, daß W- Ring sechs Levels, fünf Extrawaffen und drei Bonussymbole bietet. Die Levels scrollen dabei im wesentlichen horizontal und je nach Flugbewegung ein Stückweit hoch und runter. Daß die Plage eines jeden Ballerspiels, nämlich die Endgeger, ebenfalls nicht fehlen, versteht sich von selbst.

Baller-Zutaten dieser Art snd altbekannt. Was Naxat jedoch daraus zusammengebraut hat, kann sich sehen lassen. Ein wesentlicher Faktor für die Steigerung der Motivation ist eindeutig das geschickte Verwirrspiel, das Naxat mit der Geschwindigkeit treibt. Die Gegner kommen in der Regel mit einem Affenzahn über den Screen gebraust und lassen sich fast nur reflexartig abschießen.

»Ideenreich und schnell – W-RING bringt Leben in die Ballerbude!«

Wer da nicht das Dauerfeuer in der Optionpage eingestellt hat, wird wenig Freude haben! Beim Zerplatzen entsteht zudem kurzzeitig eine schnell fliegende Explosionswolke, die nur zu leicht mit einem feindlichen Raumschiff verwechselt wird. Tja, und dann sorgt noch das hektische Vertikalscrolling für die komplette Konfusion.

Naxat treibt das Spielchen aber noch mit zahlreichen Hindernissen, Nadelöhren und verwirrenden Backgrounds auf die Spitze. so gibt es in Level drei sehenswerte Effekte durch geschicktes Colourcycling:

Wasserfälle fließen an wirren Bergformationen herab und herauf, während ein wahrer Nieselregen sich über den Rest des Screens ergießt. Wer hier den Überblick behalten will, muß sich voll konzentrieren und die richtige Waffe zum richtigen Zeitpukt einsetzen. A propos Waffen: Zur Verfügung stehen ein Laser, Missiles, eine Mehrwegkanone, ein Ringschild sowie ein Ringschuß, wobei jede Waffe maximal dreifach aufgerüstet werden kann. Von besonderem Nutzen sind im übrigen die beiden Ringwaffen, denn mit ihnen erhält das eigene Raumschiff eine ringförmige Zusatzhülle, die das Schiff bis zu einem gewissen Grad von Hindernissen abgleiten lassen. Diese Eigenschaft werdet ihr besonders in Level fünf, dem absoluten Höhepunkt des Spiels, schätzen lernen. In diesem Level wird nämlich, abgekupfert vom Spielhallen-Klassiker *Air Buster*, ein verzweigtes Röhrensystem mit zahlreichen Sackgassen rattenscharf schnell durchgescrollt. Gleich einem Formel-1-Rennen müssen die richtigen Abzweigungen oder plötzliche Verengungen in Sekundenbruchteilen erkannt, das Schiff sicher gelenkt werden. Ein Riesenspaß!

Mit dem Double-Ring ab in die Röhre — *Foto: PC-Engine*

Trotz der unzähligen animierten Objekte und den aufwendigen Scrollaktionen kommt die Engine jedoch nie ins Schwitzen. Kein Flakkern stört den Spielspaß, Geschwindigkeitsverringerungen treten nur ganz selten und in sehr kritischen Situationen auf. Die Grafik ist darüber hinaus der gewohnte, gut durchdachte und sehr abwechslungsreiche Naxat-Stil: Bio plus High-Tech. Abgedreht und hörenswert ist der Sound, dessen Kompositionen so gar nicht an Gewohntes erinnern – aber gut sind sie!

Größter Pluspunkt ist jedoch unbestritten die hohe Spielbarkeit zusammen mit dem abwechslungsreichen Spielablauf. Zwar läßt sich W-Ring im „Beginners-Level" etwas sehr locker bis ins fünfte Level spielen (warum gibt's eigentlich nur sechs Levels?), doch dafür sind die beiden letzten Spielstufen knackig hart. Wer's lieber im ganzen Spiel knackig mag und auch ansonsten *R-Type* und *Image Fight* zum Frühstück verspeist, kann ja mal den „Expert-Level" ausprobieren. Ansonsten dürfte W-Ring jedoch jedem Ballerfan den puren Fun bieten – bis daß die Augen flimmern! ■

Michael Suck

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Schwierig – aber gut!

Hammerhart!

HELLFIRE

System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 110 Mark, **Hersteller:** NCS, Japan, **Muster von:** ECS, 8000 München.

HELLFIRE für das Sega Mega Drive macht jedem Actionfreak das Leben zur Hölle, so war jedenfalls mein erster Eindruck vom neuen Ballerspiel aus dem Hause NCS.

Euer Raumschiff, mit dem Ihr ein halbes Dutzend horizontal scrollender Welten heil durchqueren sollt, besitzt glücklicherweise vier verschiedene Waffensysteme. Des weiteren könnt Ihr noch auf eine begrenzte Zahl an Powerschüssen (gute Durchschlagskraft!) zurückgreifen. Als überaus lebensnotwendig erweisen sich ferner die zahlreichen Pick-ups. Doch selbst mit einem solch schlagkräftigen Gefährt wird Euer Ballertrip schnell zu einer Tortur. Die Enemies scheinen nämlich von Anfang an auf den Spieler einzuprasseln, so daß also wieder einmal Schnellfinger gefragt sind. Zudem halten die überlangen Levels auch so „einige" nette Hindernisse für Euch parat. Für genügend Spielspaß dürfte deswegen gesorgt sein.

Die Grafiken sowie die hübsch animierten Sprites wußten recht gut zu gefallen, ganz im Gegensatz zum Scrolling, das eher mit Rukkeleinlagen glänzen konnte. In Sachen Sound gab's auf dieser Konsole ebenfalls schon Besseres. Ballerfreaks können dennoch getrost zugreifen. *Torsten Blum* ■

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Ballerla

ZARLOR MERCENARY

System: Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Epyx, USA, **Muster von:** Atari, 6096 Raunheim

Der amerikanische Hersteller EPYX hat sich mittlerweile richtig auf Ataris Handheld *Lynx* eingeschossen. Große Besonderheiten in Sachen Spielablauf werden Euch bei Zarlor Mecenary sicherlich nicht erwarten, denn dieses Game erweist sich als ein Shoot'em up-Spielchen bekannter Machart. Doch dafür geht in den gut sechs Stages ganz ordentlich der Punk ab. Selbst Ballerfreaks Marke Ottfried Schmidt kommen bei den miesen Angriffsformationen der Aliens sowie dem übrigen Kleinvieh, das den Screen noch unsicher macht, gehörig ins Schwitzen. Zum Glück könnt Ihr Eure Kopfgeldprämie am Ende eines Levels in zusätzlicher Bordbewaffnung anlegen.

Die Grafik steht dem Spielspaß eigentlich in nichts nach. Nicht nur die abwechslungsreich gestaltete Levels versüßen den „harten Job". Vor allem die zahlreichen Sprites machten einen exzellenten Eindruck, auch wenn sie stellenweise ein wenig flackern. Am Horizontalscrolling von Zarlor Mercenary gibt es dagegen rein gar nichts zu kritisieren. Lediglich der Sound klingt auf die Dauer etwas monoton, doch in solchen Fällen hilft bekanntlich der Lautstärkeregler.

Abschließend kann ich Euch das Game nur wärmstens ans Herz legen, vorausgesetzt natürlich, Ihr fahrt auf gut gemachte Ballergames ab. ■

Torsten Blum

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Taschen-Billard für 30 lange Minuten im Bus

SIDE VS. POCKET BILLARD

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Data East/Nintendo, **Muster von:** ECS, 8000 München.

Wer hat es noch nicht gesehen: Bud Spencer reißt mit dem Queue das Tuch kaputt. Woody Allen läßt Kugeln reihenweise vom Tisch hüpfen. Alle stellen sich dumm und dämlich an – dabei sieht Billard so einfach aus. Man stößt, und das Ding verschwindet im Loch. Das kann jeder. Wer's noch nicht so perfekt beherrscht, kann bei SIDE VS. POCKET BILLARD von DATA EAST/NINTENDO noch ein paar Lehrstunden nehmen. Wahlweise im 9-Ball oder Pocket darf – auch mit einem zweiten Game Boy zusammen – eingelocht werden, was das Tischtuch aushält. Im „normalen" Spiel gibt es Punkte fürs Einlochen in Reihe (2; 3; 4;...) oder in Sequenz (also jeder Stoß ein Treffer). Beim Pokket-Spiel muß man alle Kugeln einlochen, ohne eine bestimmte Anzahl von „Fehlstößen" zu überbieten.

BILLARD – klein, aber fein für den Gameboy

»Alles dabei, was man zum Taschenbillard braucht«.

Um das Game so realistisch wie möglich zu machen, kann man neben der Wucht und Richtung des Abstoßes auch die Bahn der Kugel bestimmen – so richtig professionell, mit Anschneiden, Nachlauf und diesen ganzen Tricks. Es ist alles dabei, was man zum Taschenbillard braucht. Dazu gibt's drei flotte Sounds sowie eine Grafik, die an Übersichtlichkeit nichts zu wünschen übrig läßt. Ein Heidenspaß für verrauchte Kinderzimmer! ■

Peter Braun

Grafik	8
Sound	9
Realitätsnähe	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

HERRLICH HEKTISCH

GOMOLA SPEED

System: PC Engine, **Preis:** ca. 110 Mark, **Hersteller:** UPL Company Ltd., Japan, **Muster von:** ECS, 8000 München.

Klein, aber oho!, staunt man immer wieder, wenn man die winzigen PC-Engine-Cartridges in Händen hält. Flach wie 'ne Flunder, aber randvoll mit Daten und Informationen. Obschon auch hier durchaus Zweitklassiges angeboten wird, ist der Anteil der besseren unter den Engine-Produkten doch erstaunlich hoch.

Ein Programm, das mit Sicherheit zu den Highlights gezählt werden kann, hat der japanische Hersteller UPL COMPANY gerade veröffentlicht. GOMOLA SPEED heißt es, und es besticht einmal mehr durch sein einfaches, aber fesselndes Spielkonzept.

Der Spieler steuert eine goldfarbene Kugel. Berührt man weitere gleichfarbene Kugeln, so verleibt man sie sich ein und zieht sie gewissermaßen als Schwanz hinter sich her. So bildet sich allmählich eine immer länger werdende Schlange, die man durch die labyrinthartigen Level manövriert. Aufgabe des Spielers ist es, die auf dem Spielfeld herumschwirrenden Bonusgegenstände einzufangen. Dies geschieht, indem man sie mit der Schlange einkreist. Gelingt dies nämlich, so lösen sie sich in Wohlgefallen auf und bereichern das Punktekonto.

Nun wäre die Angelegenheit ja noch relativ harmlos, wären da nicht die zahlreichen Gegner in Gestalt von Käfern, Fröschen, Krebsen und dergleichen mehr.

Berühren sie die Schlange, so bricht sie an dieser Stelle auseinander und muß mühsam wieder zusammengesetzt werden. Berühren sie gar den Kopf, so geht ein Leben verloren. Um sich der Angreifer zu erwehren, können Bomben gelegt werden. Sie ziehen die Feinde magisch an, lähmen sie für einen Moment, und nun kann man sie ebenfalls einkreisen und vernichten. Allerdings darf man die Bomben auch selbst keinesfalls berühren, da sie dem eigenen Dasein auch nicht eben bekommen.

Den wären wir erst mal los!

Damit wäre auch schon das Wichtigste zu Gomola Speed gesagt, außer daß das Ding einen Heidenspaß macht. Hektik und Streß sind vorprogrammiert und der Spielspaß damit garantiert. Wenn auch der Name des Programms ein wenig eigenartig klingt – es ist ein Titel, den es sich zu merken lohnt. ■

Bernd Zimmermann

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Wie Kaugummi

FINAL BLASTER

System: PC-Engine, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Namcot, Japan, **Muster von:** EC Electronics, Dynatex, 4755 Holzwickede.

An Selbstbewußtsein scheint es der Konsolenabteilung des Spielhallengiganten *Namco* nicht zu mangeln. Als sei es nicht genug, ein Shoot-em-up recht anmaßend FINAL BLASTER zu nennen, wird zusätzlich noch der Firmenname NAMCOT in bildschirmfüllenden Lettern über den Screen gescrollt. Da kann man doch was erwarten, oder?

Geboten wird jedoch vielmehr japanische Hausmannskost, die sich in ihrer Rezeptur an fremdem und eigenem geistigen Eigentum vergreift. So ist Final Blaster in sieben vertikal scrollende Levels aufgeteilt, die mit einem kleinen Raumschiff erfolgreich durchflogen werden müssen. Selbstredend gibt es Endgegner und Extrawaffen, die dem Spiel zusätzlich Reiz geben *sollen*. Tun sie aber nur bedingt, denn Namcot bietet dem Ballerfreak echt nur ganze zwei Extrawaffen! Der Clou an dieser Sache soll jedoch die Kombination beider sein: Nimmt man zunächst drei rote Power-Ups und danach drei blaue, ist man im Besitz der bestmöglichen Waffe und ausgestattet mit zwei Drohnen und 'nem Laser. Natürlich kann das Ganze auch ganz durcheinander und damit über Zwischenstufen gesammelt werden. Das System ist ja ganz nett und auch recht neu – doch das langsame Aufrüsten einzelner Extrawaffen macht meiner Meinung nach mehr Spaß.

Im Spielverlauf ist's dann ganz vorbei mit neuen Gags. Wir erleben ganz im Gegenteil die altbekannte Plattenparade aus *Xevious* sowie einige Angriffsformationen aus dem allseits beliebten und verehrten *Gunhed*. Der tollste Einfall ist wohl noch das bißchen Rückwärtsscrolling, wenn das Raumschiff zurückgesteuert wird, aber – na ja. Technisch ist Final Blaster wohl fehlerfrei, doch das müde, ewig gleichmäßige Scrolling und die trägen Schüsse der Gegner ziehen jedes Level wie Kaugummi. Und wenn Ihr das Kaugummi sieben Levels lang gelutscht habt, schmeckt das Spiel genauso... ■

Michael Suck

Grafik	**8**
Sound	**9**
Spielablauf	**7**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

Die hard – Die harder – Die hardest!

DIE HARD

System: PC-Engine, **empf. VK- Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Pack-in-Video/ Nihon Bussan, Japan, **Muster von:** EC Electronics, Dynatex, 4755 Holzwickede.

Ja, ich verstehe Euer Stirnrunzeln, die erstaunt hochgezogenen Augenbrauen und den kritischen Ausdruck in Euren Augen. Und dann dieser fragende Gesichtsausdruck: Wie denn? Schon wieder DIE HARD? Dritter Teil, oder was? Wer stirbt denn hier am langsamsten? Keine Bange, Leute! Ich werd's Euch erzählen.

Die Hard für die PC-Engine ist schlicht eine weitere Versoftung des grandiosen Action-Streifens, hat aber mit der *Activision*-Versoftung, obwohl von den Engländern weiterlizenziert, nichts zu tun. Die Hard ist auf der PC-Engine ein geradezu „klassisches" Ballerspiel mit einer ansprechenden Anzahl von zehn Levels. Die klassischen Elemente hätte man sich jedoch sparen können, denn Die Hard spielt sich auf der Konsole wie ein müder Rambo-Abklatsch: Vier Knarren und drei Bonus-Gegenstände sollen für Abwechslung sorgen, zahllose Feinde auf weitem Flur (wortwörtlich) oder in versteckten Räumlichkeiten sorgen für Stimmung. Der Filmplot ist nicht wiederzuerkennen, die Spielhandlung hingegen schon nach wenigen der recht einfachen Levels ganz schön öde. Der Sound ist mäßig, die Grafik ein unhaltbarer Zustand. Und was sollen bloß diese ewigen Irrweg-Spielereien??? Die Hard kann man diesem Spiel echt nicht wünschen – die fast wäre besser. ■ *Michael Suck*

Grafik	**4**
Sound	**5**
Spielablauf	**4**
Motivation	**3**
Preis/Leistung	**3**

HE'S BACK! HE'S BACK! HE'S BACK!

MicroStyle

RICK DANGEROUS 2

Rick Dangerous II.

Der Mann mit ist wieder da!

WIE DER BLITZ!

DU BRAUCHST PHANTASIE, GESCHICK, MUT... UND... ÄHHH... 300 DM* FÜR EINE MASCHINE MIT 1 MBYTE.

* Die Kosten zum Ausbauen Deines Amiga oder ST von 512 kb auf 1 Mbyte betragen schätzungsweise 300DM.
Wenn Du aber bereits eine Maschine mit 1 Mbyte besitzt, brauchst Du nur noch das Programms!

Ende September erhältlich.
1 Mb RAM benötigt.
Amiga/Atari ST.

The Immortal

Es ist eine traurige Tatsache, daß nur wenige Glückliche die Gelegenheit haben, Will Harveys Meisterstück -The Immortal - kennen zu lernen.

Wer jedoch so glücklich ist und eine Maschine mit 1 Mbyte oder eine wahnsinnig großzügige alte Tante und demnächst Geburtstag hat, kann sich auf einen seltenen Genuß freuen.

Verwendet wird ein einzigartig realistischer Dreiviertelwinkel. Du wirst auf der Suche nach Deinem schon lange verschollenen Lehrer Mordimar durch acht Labyrinthebenen geführt. In einer Welt voll Intrigen und Verrat, Geheimnissen, Zauberei und bösen Überraschungen stehst Du den widerwärtigsten Gegnern gegenüber, die Du Dir vorstellen kannst.

Insgesamt ist dies ein interaktives Adventure mit phantastischer Animation, das sich kein echter Fan entgehen lassen darf - was es auch kosten mag.

ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts, Rushware, Bruchweg 128-132, D-4044 Kaarst 2. Tel: 02101/607-0. Fax: 02101/607-111.

Konsolen

LOCK'N' CHASE

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** DM 49,--, **Hersteller:** Data East Corp. (Deco), Japan, **Muster von:** ECS, 8000 München.

Der kleine gelbe „Pillenfresser“ treibt jetzt auch auf dem Game Boy sein Unwesen. Die DATA EAST CORPORATION bringt mit LOCK 'N' CHASE eine (tragbare) *Pac-Man*-Variante heraus. Der „Held“ des Spieles, ein gelber Ball mit Zylinder und zwei Füßen, muß in gewohnter (Atari-VCS-Manier) durch Dutzende von Räumen wandern und kleine Pünktchen aufsammeln. Bis auf einige „neuzeitliche“ Erweiterungen, wie Scrolling, diverse Extras und Bonuslevel ist jedoch alles beim alten – Stand: VCS 2600 – geblieben. Nur für absolute Freaks. ■

top

Gesamteindruck....... 6

GARGOYLE'S QUEST

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Capcom, USA, **Muster von:** Flashpoint, 5400 Koblenz.

Direkt aus Amerika kommt Firebrand angereist, um auf dem Game Boy seinen Planeten vor dem Untergang zu retten. GARGOYLE'S QUEST *ist die amerikanische Version von Maikaimura Gaiden*, das es schon seit längerer Zeit gibt. In CAPCOMS erstem Game-Boy-Spiel muß der Spieler einen Feldermaus-mäßigen Typen Jump-and-Run-artig durch etliche horizontal- und vertikal-scrollende Level steuern und allerhand ekliges Gesocks abknallen. Das Ganze erinnert ein wenig an den Klassiker *Ghost & Ghoblins* und macht – vielleicht gerade deshalb – ungeheuer viel Spaß. Capcom ist mit Gargoyl's Quest ein echter Glücksgriff gelungen. Absolutely tough, get it! ■

top

Gesamteindruck....... 10

SOKO-BAN II

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Pony Canyon Inc., Japan, **Muster von:** ECS, 8000 München.

Hi, Ihr Game-Boy-Fans, ab sofort dürft Ihr wieder fleißig im Lager arbeiten. Für 60 DM gibt's nämlich den Nachfolger des legendären Denkspiels *Soko-Ban. Wie schon beim Vorgänger, steuert Ihr auch bei* SOKO-BAN II einen fleißigen Lagerarbeiter durchs Game, der jede Menge Kisten auf markierte Punkte schieben muß. Insgesamt 120 neue Level bietet das Follow-up. Grafik- und soundmäßig hat sich nicht viel geändert. Doch das tut bei einem Spiel dieses Genres auch nichts zur Sache.

An Soko-Ban II werden selbst die freakigsten Kniffler einige Zeit knobeln. Es ist teilweise schon unmenschlich schwierig. Für Anfänger nicht empfehlenswert. Alle Kniffler und Tüftler sollten aber einen Blick riskieren. ■

top

Gesamteindruck........ 9

BEACH VOLLEY-BALL

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, Hersteller: **Tonkin House, Japan, Muster von:** Dynatex, 4755 Holzwickede.

Wer auch im Winter BEACH VOLLEYBALL spielen will und zufällig einen Game Boy besitzt, sollte sich das gleichnamige Programm aus dem Hause TONKIN HOUSE reinziehen. Für knapp drei 20-Mark-Scheine erhält man zwar nicht die allerbeste Umsetzung dieses Sports, doch für den ersten Versuch, ein Spiel dieses Genres zu programmieren, ist Beach Volleyball gar nicht mal schlecht geworden. Mit bis zu zwei Leuten (verlinkt) kann man am Match teilnehmen, wahlweise kann auch allein oder sogar mit zwei Personen gegen den Game Boy angetreten werden.

Als Gegner stehen Mann- bzw. Frauschaften aus den verschiedensten Ländern zur Verfügung. Fazit: Für Sportfans anschauenswert. ■

top

Gesamteindruck........ 7

Von Knall zu Fall

PANG

System: Amiga (getestet), Atari ST, C-64, Amstrad, Spectrum, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** siehe Hersteller.

Na, also, es geht doch! Ein knappes Jahr mußten wir alle warten, bis die heißbegehrte Umsetzung des Spielhallenknüllers PANG nun endlich als Umsetzung für die Heimcomputer vorliegt. Nach langem Hin und Her ist es wieder mal OCEAN gelungen, die Lizenz an Land zu ziehen. Kein Wunder: Schließlich scheut Ocean bei populären Coin Ops nie Kosten, aber öfters die Mühen. Viele Umsetzungen wurden somit glatt in den Sand gesetzt, bis auf die löblichen Ausnahmen *Midnight Resistance* und *Plotting.* Bei Pang konnte man von Ocean ebenfalls 'ne Menge erwarten, denn schließlich gibt's bei Pang kein Scrolling und keine komplizierten Animationen.

Pang ist eigentlich das simpelste Spiel der Welt, so simpel wie einst *Pong:* Auf dem Screen hüpft ein großer Ball herum, der mit der Spielfigur abgeschossen werden muß. Bei einem Treffer geht der Ball jedoch nicht kaputt, sondern teilt sich in zwei kleinere Bälle. Diese Teilungsprozedur geschieht – je nach Größe des ursprünglichen Balles – maximal dreimal. Dann endlich verschwinden die kleinsten Bälle nach einem Treffer, und der Spieler erhält zur Belohnung ein paar Punkte. Klaro, daß der Screen ruck zuck mit hüpfenden Bällen unterschiedlichster Größe gefüllt ist und die Hektik wächst. Aber gerade das macht den großen Reiz des Spiels aus!

Dieses Spielprinzip ist im übrigen fast so alt wie das vorhin erwähnte *Pong,* wurde jedoch von MITCHELL erstklassig und mit vielen neuen Ideen in Szene gesetzt. So gibt es außer dem „nackten" Spielkonzept eine umfangreiche Levelaufteilung, wobei die Levels wiederum in einzelne Runden zerlegt sind. Jede Runde birgt dabei unterschiedliche Schwierigkeiten: In manchen Screens sind Plattformen und Leitern als Hindernisse und zur Ablenkung der Bälle aufgebaut, zusätzlich gibt's gleich mehrere der dicken Brocken oder eine ganze Armee von kleinen, hektisch herumhüpfenden Kugeln.

Damit die Spielfigur nicht tödlich von den Bällen berührt wird, kann unser Held (übrigens ganz im Safari-Look) einen Fanghaken **senkrecht** abschießen. Jeder Ball, der in die Flugbahn des Hakens oder an das aufstrebende Seil gerät, wird natürlich zerlegt. Und damit's noch interessanter wird, spendierte Mitchell unzählige Extrawaffen und Boni, die als reichhaltiger Segen aus den aufgespaltenen Bällen herunterfallen. So könnt Ihr z.B. Euren Fanghaken verdoppeln oder ihn gegen eine Pistole eintauschen. Ergattert Ihr die Bombe, werden alle Bälle urplötzlich auf die kleinste Stufe zerstückelt – eine recht gefährliche Angelegenheit. Sehr praktisch ist hingegen das Schutzschild und die Uhr: Das Schutzschild erfüllt seinen bekannten Zweck, die Uhr läßt alle Bälle für fünf Sekunden an ihren Plätzen verharren. Und als ob das alles noch nicht reichen würde, beschert Mitchell noch ein knappes Zeitlimit und einige Tierchen, die bedrohlich über den Screen krabbeln oder fliegen.

Ocean ist es löblicherweise gelungen, all diese Features originalgetreu in die Umsetzung einzubringen. Der lustige Vorspann, das Demo, die Zwischenbilder, die Sprites und sogar die Animation unterscheiden sich in überhaupt nichts von dem genialen Spielhallenvorbild. Ganz toll sind die vielen Backgrounds gelungen, die ebenfalls nahezu ohne Qualitätsverlust vom Automaten rübergezogen wurden und den Spieler auf eine Weltreise schicken. Neben stimmungsvollen Landschaftsbildern darf man sich am Eifelturm oder ägyptischen Pyramiden erfreuen. Logisch, daß bei all diesem Perfektionismus der Zwei-Spieler-Modus ebenfalls nicht fehlen darf. Allerdings mit einem Schönheitsfehler: Geht eines der fünf Spielerleben hops, müssen *beide* Spieler die Runde von vorn beginnen. Warum darf der andere Spieler, wie beim Automaten, nicht einfach weiterspielen? Ärgerlich ist auch, daß Pang keine Continues anbietet. Das Game verfügt nämlich über knackig harte Levels, die echt schwer zu meistern sind. Die beiden Sonderleben für 50.000 und den nahezu unerreichbaren 300.000 Punkten bringen's echt nicht.

Sieht man jedoch von diesen minimalen Schnitzern ab, bleibt Pang doch ein hervorragend aufgemachtes Actionspiel, daß besonders hohes Geschick vom Spieler abverlangt. Das Konzept mag simpel sein, doch es ist witzig und macht durch die tolle Aufmachung und die vielen Extras monatelang Fun – und zwar besonders zu zweit. Ocean kann man nur wünschen, auch die nächsten Umsetzungen in dieser Qualität abzuliefern! ■

Michael Suck

Viel Hektik, viel Ehr – „Super-PANG" (Amiga)

»PANG ist witzig, genial einfach und ungeheuer motivierend – und eine perfekte Spielhallenumsetzung dazu!«

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Anzeige

The Best.

Lieber Computerspieler,

das hier ist nur ein kleiner Auszug aus unserem gesamten Spielesortiment - wir haben immer alles, was am Markt ist (also auch alle lieferbaren älteren Spiele). Die Neuheiten bekommen wir mit als Erste.
Und Sie auch - wenn Sie die Neuen vorbestellen!

AM500 Erweiterg. auf 1MB	**159**
AMOS Amiga Game Creator	**115**
Soundblaster Card PC	**429**

(24-stimmig, Stereo, Midi, AdLib-kpt.)

Disketten only: 64 AM ST PC
\# = auch in 3.5" zu haben (bitte angeben)
1M = AM nur mit Speichererweiterung

Disketten only:	64	AM	ST	PC
4-D Sports Boxing #		69	69	69
Accolade in Action		81	81	81
Action Concept		73	73	
Adv. Tact. Fighter #		73	73	73
Advantage Tennis		57	57	
Air Support		73	73	
Alpha Waves #		49	49	49
Antares		69	69	
Armada 2525		81	81	81
Armour-Geddon		65	65	
B.A.T. #		81	81	81
BSS J. Seymour F.Qu.		65	65	
Back to Future 2 #	39	68	68	68
Bad Blood #		73	73	73
Badlands #	36	53	53	65
Balance of Planet #				95
Ballblazer De Luxe		81	73	
Bandit Kings of China		77		77
Battle of Britain #		73	73	81
Battle Storm #	42	73	73	73
Big Business		73	73	73
Billy the Kid #		63	63	73
Börsenfieber #	51	73	73	73
Bomber FS	51	77	81	85
Born on 4th July	43	73	73	
Brain Blasters #	41	73	57	65
Buck Rogers (1M) #		73	73	73
Budokan #		65		73
Cadaver		73	73	68
Captive		73	73	73
Carthago		65	51	73
Celica GT4 Ralley		73	73	
Challengers #	57	81	81	81
Champs Kryn (1M) #	65	73	81	81
Chase Simulator #		69	69	69
Chess Champion 2175		77	81	
Chrono Quest 2 #		77	77	73
Chuck Yeagers A.F.T.	49	73	73	82
Codename Ice Man #		108	108	81
Conflict Europe 2		73	73	
Conqueror 3-D Tank #		73	73	73
Corporation		65	73	73
Cougar Force #		69	69	73
Course Azure (1M) #	65	81		77
Crack Down	39			
Creature		81	81	
Cruise for Corps		65	65	65
Days of Thunder #	41	68	68	68
Deathbringer		73	73	73
Deuteros #		99	99	99
Dick Tracy #		81	81	81
Die Hard #	51	65	65	65
Dirty Harry Calahan	43	73	73	73
Dragon Flight	49	81	85	85
Dragons of Flame #	41	65	65	65
Dynasty Wars #	39	65	51	73
E-Swat	36	65	65	
Earthrise				89
Eco Phantoms		73	73	
Elvira #		77	81	99
Enchanted Land		73	73	
Epic #		68	68	81
Epyx Sporting Golds #		73	73	73
F-16 Comb.Pi. ~~128~~ #	41	65	65	65
F-19 Stealth Fighter #	51	85	99	97
F-29 Retaliator #		63	63	76
Final Battle		73	73	
Fire & Brimstone		73	73	
Firepower	46	73	73	
Firestone	41	57	57	
Flight of Intruder EGA		95	95	95
FS ATP Boeing				113
Flood		73	73	
Full Blast #	57	81	81	81
Future Classics		73	73	
Future Basketball		65	65	
Gates of Dawn		73	73	81
Geisha (Emmanu. 2) #		69	69	73
Godfather	43	73	73	
Gold of Aztecs	39	65	51	65
Great Courts 2 #		73	73	73
Gremlins 2 #	41	68	49	68
Guns & Butter Glob.D. #				85
Gunship #	57	65	65	95
Heart of China #				99
Heroes Quest (1M) #		99	99	99
Horror Zombies		68	68	68
Imperium 2020		73	73	81
Indiana Jones Adv. #		73	73	81
Indy 500 Race #		73	73	73
Infestation #		65	65	69
Int. Soccer Challenge	57	73	73	73
Inspektor Griffu #		61	47	61
Intern. 3D Tennis	38	73	73	
Intruder Adventure		73	73	73
Invest	41	63	57	73
Italy 90 Soccer #	49	51	55	73
James Pond		68	68	
Jenseits von Indien		73	73	73
Judge Dread 2	43	73	73	
Jupiters Masterdrive		73	57	
Keep´ Up Jones #				97
Khalaan #		73	73	73
Kings Bounty #	53	81		81
Kings Quest 5 #				116
Klax #	38	49	49	63
Knights of Legend	51	77	77	77
Legend Billy Bounder #		68	68	68
Legend of Faerghail #		73	73	81
Legend of Lost		73	73	
L. S. Larry 3 (1M) #		99	95	108
Lemmings #		73	73	73
LHX Attack Chopp. #		99	99	99
Life & Death #		65	73	68
Line of Fire	41	73	73	
Logo #	38	68	68	68
Lone Wolf	43	65	65	
Loom #		81	81	81
Loopz #	38	68	68	68
Lord of the Rings #	73	81		81
Lords of the Sea		73	73	
Lotus Esprit Chall.	43	73	73	73
Manix		73	73	
Masterblazer		73	73	81
Midnight Resistance	38	63	63	
Midwinter #		73	73	85
Mig-29 Fulcrum		73	73	73
Moonshine Racer #		73	73	73
Monty Pythons #	41	51	57	73
M. U. D. S. #		73	73	81
Mystical #		73	73	73
Nam 1965-1975 #		73	73	73
Narc #		61	61	76
Navy Seals	39	63	63	
Night Dawn	43	81	81	
Night Hunter #		73		73
Nightshift #	41	65	57	57
Ökolopoly by Vester #			81	144
Off Road Racer	42	65	65	73
Oils Well #				97
On the Road #		73	73	73
Operation Stealth #		65	65	65
Oriental Heroe #		73	73	73
Outboard #		73	73	73
Outlands #		73	73	73
Pang #		68	68	73
Panza Kickboxing #		81	81	81
Paradroid 90		65	65	
Pirates	51	68	65	73
Planet Robot Monst. #	38	51	49	69
Plotting Puzzle	41	68	68	
Pool Radiance (1M) #	62	65		65
Populous #		65	65	73
Ports of Call #		68		93
Powermonger #		73	73	81
Prince of Persia #		73	73	81
Projectyle		73	73	
Prophecy Viking Child		68	73	73
Python #	43	73	73	73
Q8 Ralley Ford	49	65	65	65
Q-Bert		73	73	
Ra Strategie #	41	57	57	65
Railroad Tycoon #		97	97	103
Ranx #		73	73	
Rat Pack #	65	73	73	73
Reach for the Sky #		73	73	73
Reederei	38	59	47	
Resolution 101 #		65	65	65
Rick Dangerous 2	39	73	65	73
Riders of Rohan		73	73	73
Robokid	40	68	68	73
Robot Commander		59		61
Rod-Land	43	73	73	
Rogue Trooper		73	73	
Rorkes Drift		73	73	
Rotator #		73	73	73
Saint Dragon	41	65	65	
Samurai #		73	73	81
Sarakon	38	63	63	
Secret Monkey Isl. dt.		97	97	97
Secret Silver Blades #	65	81		73
Secret Weapon of Luftw.				85
Shadow Warriors	38	63	49	73
Sherman M4 Tank #		73	73	73
Shockwave		73	73	73
Silent Service 2 #			81	93
SimCity #	49	76	76	76
SimEarth #		76	76	95
Simulcra		65	65	
Skulls & Crossbone #	36	65	65	65
Snow Strike #	41	69	69	81
Sonic Boom	39	65	65	
Space Rogue (Elite 2)	51	81	77	77
Special Crime Inves.	41	69	69	
Speedball 2		73	73	73
Spiderman	43	73	73	73
Spirit of Excalibur #		73	73	73
Starblade #		65	65	73
Star Command	65	77	73	89
Star Controll #	57	73	73	73
Starflight 1	41	65	65	
Starlord #	41	73	73	73
Street Hockey #		73	73	73
Subbuteo #	41	57	57	73
Supremacy #	45	81	81	97
Suzuki Team	43	73	73	
Team Yankee		73	73	90
Teenage Mutant Ninja		68	68	81
Tempus		103	103	103
Tennis Cup #		73	73	73
The Colonels Bequ. #		108	108	108
The Keep		73	73	
The Light Corridor #		61	61	73
The Lost Patrol #		63	54	76
The Power Puzzle		73	73	73
The Teller		73	73	
Tie Break Tennis	38	68	68	68
Tilt	42	63	63	
Time Machine	42	73	73	
Time Racer		73	73	73
TNT Compilation	49	68	68	
Total Recall #	42	68	68	76
Treasure Trap #	42	73	65	73
Turrican	41	57	57	
TV Sports Basketball	65	77	77	
Twin World #		73	57	73
Ultima 6 #	86	86	86	86
Ultima Savage Emp.		108	108	108
Univers. Mil. Sim. 2 #		73	81	73
U.N. Squadron #	43	68	68	68
Vaxine #		73	73	73
Venom Wing		73	73	
Venus Flytrap (1M)		51	51	
Voodoo Nightmare		65	65	
W. Gretzky Iceh. (1M)		59	65	68
War - Global Dom.				81
War Jeep		73	73	
Warhead		65	65	
WellTris #		63	69	63
Wheels on Fire	49	76	76	
White Shark		68	68	68
Wildfire #		73	73	85
Wingleader #			85	97
Wings FS (1M)		73	73	85
Wings of Death		73	73	
Wings of Fury FS		65	65	65
Wolfpack #		81	95	85
Wonderland (1M)		77	77	90
World Boxing Man.	42	51	57	73
Wrath of Demons	43	73	73	73
X-Out	41	57	57	
Xiphos	42	73	73	73
Zak Mckracken #	57	73	73	73

Aber klar doch!

Wir haben noch sehr viel mehr Spiele, als daß wir alle auf dieser Anzeigenseite vorstellen könnten: Fordern Sie bitte unsere vollständige Liste mit allen unseren Spielen für Ihren Computer-Typ an (64er, Amiga, ST oder PC): Ihre FUNTASTIC-Liste kommt brandneu alle 6 Wochen - und zwar kostenlos !

Einige Titel dieser Anzeige sind angekündigt für die nächsten 6 Wochen - die neuesten Spiele sollten Sie jetzt sofort reservieren - Auslieferung nach Bestell-Datum.

Bei uns kommt täglich neue Ware und alle Spiele, die bei anderen Versendern angeboten werden, gibt´s bei uns auch: Deutlich billiger - oft auch schneller! Bestelleingang + 1 = Versandtag (Falls ab Lager verfügbar).

Preisänderungen + oder -, Irrtümers und Teillieferungen sind immer vorbehalten.

Wir liefern ausschließlich (bitte keine Schecks, keine Überweisung) per Post / per Nachnahme + DM 8.- und gerne auch ins Ausland (A/FL/CH/NL/L/B u.a.) (-14% dts. Steuer, + DM 16.-). In die 5 neuen Bundesländer können wir leider nur per Bar-Vorkasse liefern: Listenpreise zuzügl. DM 6.-

Drucklegung: **18. 10. 90 für asm**
Alle vorigen Anzeigen- und Listenpreise sind hiermit ersetzt.

FUNTASTIC ComputerWare

Die Auswahl komplett - alle Preise o.k. - Und der Service super. Wo gibt´s mehr ?

Nur die besten Originalspiele der guten internationalen Marken, Viele mit der deutschen Anleitung. Alle mit voller Hersteller-Garantie.

Bestellungen sind jederzeit möglich. Auftrags-Annahme täglich live ab **10-12.30** und **14-17**, Fr. bis **15** Uhr
Zu allen anderen Zeiten (z.B. abends oder an den Wochenenden) gibt´s telefonischen Bestell-Service. Sprechen Sie bitte besonders deutlich, Wo nötig, sollten Sie buchstabieren.

Vielen Dank.

FUNTASTIC
ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44
D - 8000 München 5
Tel. 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138

FAX
① ② ③
Sicher per Karte oder Brief,
Schnell per Telefon oder Fax

20%

OLDIE IM DEZEMBER

Blondgelocktes Hüpfwunder

Vor über vier Jahren stürzte sich ein kleiner Wuschelkopf ins Getümmel und uns ins Unglück. Wie schnell verschwanden die zäh ersparten Markstücke im Automaten, wie oft träumte man noch von lodernden Lagerfeuern und hüpfenden Kraken. SEGAs WONDERBOY sorgte auch auf der 8-Bit-Konsole und den Heimrechnern für Furore. Seine zwei Fortsetzungen vervollständigten den Siegeszug. Außer den MARIO BROS. von Konkurrent NINTENDO hat es wohl nie eine so erfolgreiche Serie gegeben. Grund genug, das geliebte Teil aus seinem Dornröschenschlaf zu wecken!

WONDER-BOY

Systeme: Sega Master, C 64 (beide getestet), CPC, Amiga, **empf. VK-Preis:** zwischen ca. 30 und 60 Mark, **Hersteller:** Activision, Reading/Sega, **Muster aus:** ASM-Archiv.

Tom-Tom ist klein, blond, und man hat seine Freundin entführt. Voller Zorn begibt er sich auf den felsigen Weg, über Stock und Stein, um sein Herzblatt aus den Klauen des Unholds zu befreien. Durch sieben Level muß er gehen. Jeder ist in vier Abschnitte unterteilt und wartet mit einem feuerwerfenden Endmonster auf. Das gibt jeweils einen Gegenstand von WONDERBOYS Freundin frei, bis er sie zum Schluß selbst in die Arme schließen kann.

Das klassische Jump-and-Run mit Seitenansicht führt unseren Helden nach rechts. Abgründe, rolling stones und Spinnen sind nur einige der Fährnisse, die er überwinden muß. Rutschpartien auf Eisplattformen oder gut choreographiertes Wolkenballett stehen auch auf dem Programm. Innerhalb begrenzter Zeit muß Tom-Tom durch die Landschaften turnen und dabei ständig essen.

Verliert er seine Energie, ist auch ein Leben hinüber. Zum Glück hängen überall Hamburger und Obststücke herum ... Von Negerkralen durch finstere Wälder in tiefe Tropfsteinhöhlen führt der Weg. Wichtig ist, daß Ihr Euch nicht zu lange an bestimmten Stellen „festbeißt", denn die Zeit läuft gnadenlos ab.

Entlang des Weges liegen große Eier. Meistens enthalten sie angenehme Extras (eine Wurfaxt als Waffe, eine Glücksfee für kurzzeitige Unverwundbarkeit, doppelte Punktzahl für aufgenommene Nahrung). An manchen Stellen lauert aber der Tod in der Schale. Setzt Wonderboy ihn frei, verfolgt er den Knaben unter Zeitabzug. Schafft Ihr es trotzdem bis zum nächsten „goal", gibt es dafür eine saftige Punktprämie. Schon nach 30 000 und 120000 Punkten gibt es Extraleben, einige sind auch in der Landschaft aufzusammeln.

Die Umsetzungen sind recht unterschiedlich geraten. Vermittelt die SEGA MASTER-Version noch das tolle Automatengefühl, haben Sound und Grafik auf dem C 64 doch etwas gelitten. Bevor Technik-Fetischisten aber abwinken: Unser Wuschelkopf läßt sich hervorragend steuern. Alle Sprünge und Würfe könnt Ihr präzise setzen. Zum nächtelangen Spielspaß bedarf es eben nicht perfekter Farbenpracht oder Stereosound – die Spielbarkeit erzeugt die Sucht!

Sind die späteren *Wonderboy*-Folgen durch Shop- und Orakeleinlagen unterbrochen, so ist der Urvater noch ein geradliniges „Kenne-Dein-Monster-und-hüpfe-gezielt"-Abenteuer. Ideal für Anfänger ist der wohldosierte Schwierigkeitsgrad: Mit Geduld und Übung überwältigt Ihr auch den gemeinsten Unhold. Alle drei Folgen sind fürs Sega Master System noch erhältlich – und natürlich mit Adapter auch auf dem Mega Drive zu genießen. Die Computerfassungen gibt es noch in Kaufhäusern und manchen Ladenketten. Fragt einmal Euren Händler! ■

EVA HOOGH

Grafik	**Sega/C 64 8/6**
Sound	**8/7**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

ROGUE TROOPER

24.99
CBM Amiga
Atari ST

BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: BOMICO
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

Screen shots from the Amiga

2000 AD

KRISALIS SOFTWARE LTD.

DIE ★★★ VOM HIMMEL

. . .versprach LORICIEL zwar nicht. Dafür griff das Pariser Softwarehaus zu seinem siebten Geburtstag tief in den „Hexenkessel" und zauberte einige neue Spiele hervor. Anlaß war die größte Pressekonferenz der Firmengeschichte. Das Label FUTURA verspricht ausgereiften Langzeitspaß, Geschicklichkeit und Strategie sind die Leitmotive der neuen Produkte. Potentielle Hits? Ihr werdet's erfahren ...

LORICIEL lud ein, und alle kamen. Die gesamte französische Fachwelt war vertreten. Kollegen aus Spanien gaben sich ein Stelldichein und ASM war für die deutschen Leser dabei. Im schönen Country Club standen Programmierer, PR-Managerin FLORENCE DE MARTINO, sowie die „Führungsriege" Rede und Antwort.

Firmenchef LAURENT WEILL umriß die bisherige Loriciel-Story und gab Direktiven für die Zukunft aus. Schwerpunkte: Denkspiele und Konsolen. Die Franzosen sehen einen generellen Boom des Elektronik-Unterhaltungsmarktes. Als erste Firma unterzeichneten sie mit vier der sechs Konsolenhersteller – AMSTRAD, NEC, SEGA und ATARI. Verhandlungen mit Gigant NINTENDO sind im Gange. Die ersten Entwicklungen sind SUPER SKWEEK (s.u.) für Ataris LYNX und 'COPTER 271, sowie TENNIS CUP II für AMSTRADS GX 4000-Konsole.

SKWEEK ist wieder da! Das Pelzknäuel mit dem Rosa-Fimmel färbt demnächst die Bildschirme Eurer 16-Bitter ein, Test in diesem Heft. Rechtzeitig vor Redaktionsschluß erreichte uns auch TIME RACE (alle 16-Bitter vorgesehen), ein Knobelspiel um (de)plazierte Dreiecke. Kickbox-Weltmeister ANDRÆ PANZA persönlich führte mit einem Sparringspartner einen Schaukampf durch. Anlaß: Das nach ihm benannte, technisch sehr gut aussehende PANZA KICK BOXING für die 16-Bitter. Wenn es rechtzeitig ankommt, lest Ihr den Test noch in dieser Ausgabe!

Vor der Vollendung steht THE MAGICIAN, ein farbenprächtiges Jump-and-Run. Ein kleiner Zauberer ist in einer Bibliothek gefangen. Er muß versuchen, sie mit Hilfe von Büchern aus den Regalen zu verlassen. Leider machen ihm hüpfende Kröten, Gnome und andere magische Mieslinge den Weg zur Geschicklichkeitsprobe.

Mit Brückenbau und Monsterfallen durch's BUILDERLAND

Seestrategie vom Feinsten: ADVANCED DESTROYER SIMULATOR

Der MAGICIAN kämpft sich durch die Zauberbücherei

Genaues Timing erfordert auch DISC, neben PANZA zweites Spiel der Futura-Reihe. Zwei Spieler stehen einander auf schwebenden Plattformen gegenüber. Eure Figur seht Ihr von hinten, den Gegner steuert auf Wunsch der Rechner. Beide Plattformen sind von drei unsichtbaren Wänden umschlossen. Die Spieler werfen eine Frisbee-Scheibe so hin und her, daß sie möglichst den anderen oder den Boden trifft. Wie bei *Tron* löst der sich Stück für Stück (hier: Kachel um Kachel) auf, bis ein Spieler stürzt. Gar nicht so einfach zu steuern!

Sega-Freunde, aufgepaßt: Mit BUILDERLAND kommt ein originelles Jump-and-Run im Konsolenstil auf uns zu. Ein kleiner Wicht läuft durch eine Fantasylandschaft. Da er nicht hüpfen kann, muß er sich aus herumliegenden Felsbrocken Treppen und Brücken bauen. Die sechs seitlich scrollenden Level bestehen aus je 40 Bildschirmen. Es soll einige leckere Extras und nach 20 Screens jeweils ein hartnäckiges Monster geben. Builderland wird wohl vor Weihnachten für ST und Amiga erhältlich sein.

Bootsrennen OUTBOARD und Seeschlacht-Simulator ADS (ADVANCED DESTROYER SIMULATOR) runden das Jahresend-Programm ab. Für jeden ist etwas dabei. Hoffen wir, daß die Spiele halten, was Loriciel verspricht! ■

EVA HOOGH

RENTNER AUF SCHATZSUCHE

GOLD OF THE AZTECS

System: Amiga, Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 90 Mark (Amiga), ca. 80 Mark (ST), **Hersteller:** U.S. Gold, England, Muster von: Schuster Elektronik, Castrop-Rauxel.

Mächtig imposant stellt sich das neue Game von U.S. GOLD vor. Die Verpackung in Gold und schlichtem Grau, das Ganze edel mit Schwarz umrahmt. Das Titelbild ist nicht weniger eindrucksvoll: Ein halbes Dutzend unbekleideter (Miniatur-)Damen tragen mit flüssigem Gold gefüllte Krüge auf ihrem Haupt zu einem großen Steinbassin, das von einem Zentaur bewacht wird. Majestätischer Sound verstärkt diese huldvolle Atmosphäre. GOLD OF THE AZTECS verspricht ein spannendes Spiel zu werden!

Der Anleitung läßt sich entnehmen, daß die Hauptperson ein ehemaliger Vietnam-Kämpfer ist, der sich beinahe zu Tode langweilte, ehe ihm der Zufall eine Schatzkarte in die Hände spielte. Nach näherem Untersuchen stellt sich heraus, daß diese den Weg zum Schatz der Azteken zeigt. Für Bret, den ehemaligen Einzelkämpfer, natürlich eine Herausforderung erster Sahne.

Auch ich kämpfe einzeln am Compi vor mich hin, und mein Interesse, Bret kennenzulernen, steigt von Sekunde zu Sekunde. Erstes Bild: Bret scheint mit dem Fallschirm abgesprungen zu sein, denn mit diesem hängt er in einem der urig aussehenden Bäume fest. Auf meinen Knopfdruck hin schneidet er sich los und ist so in der Lage, sich vorwärts zu bewegen. Und nun plötzlich habe ich ein Gefühl, als ob mir jemand mitten in der Nacht einen kalten Waschlappen ins Gesicht drückt. Bret bewegt sich, als hätte er 'nen Stock verschluckt.

Kleine Gnome laufen auf Bret zu, die Giftpfeile aus Blasrohren auf ihn abschießen. Brets Vietnamzeit scheint jedoch schon ein paar Jahrzehnte zurückzuliegen. Denn der straighte Langhaarige mit dem coolen Grinsen (er bleckt ständig seine weißen Zähne und schüttelt mit dem Kopf) ist absolut nicht in der Lage, schnell genug seinen Colt zu ziehen, um diesen Zwergenaufstand zu unterbinden.

Leider scheint es auch mit Brets Intelligenz nicht allzuweit her zu sein. Coolman schafft es nämlich noch nicht einmal, zwei Dinge auf einmal zu tun. Hat er beispielsweise seinen Colt gezogen, kann er sich keinen Zentimeter vom Fleck bewegen. Da das Zurückstecken ins Holster eine halbe Ewigkeit dauert, hat er keine Chance, plötzlich auftauchenden Angreifern auszuweichen.

Die Grafiken von Gold of the Aztecs sind ganz hübsch, mehr aber eben nicht. Sie zeigen alles, was es in einem normalen Busch üblicherweise zu sehen gibt: Elefanten, Geier, fleischfressende Pflanzen. . . Aber was nützt der gutaussehendste Geier, wenn die Steuerung total daneben ist? Zu allem Übel ist die Kollisionsabfrage ungenau. Also, Ihr wißt Bescheid: Laßt die Finger von diesem Game. Außerdem sind ehemalige Vietnamkämpfer schon viel zu abgeschmackt, als daß sie Grundlage für eine gute Story sein könnten!

■ *Sandra Alter*

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	4
Preis/Leistung	6

WHEELS OF FIRE

System: Amiga, C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 50 Mark, ca. 70 Mark für Amiga, **Hersteller:** Domark, London, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Schon wieder eine Compilation, schon wieder eine ausgezeichnete zu einem sagenhaften Preis! DOMARK hat sich an andere namhafte Hersteller gewandt, um vier Rennsport-Titel unter der Sammelbezeichnung WHEELS OF FIRE unter die Leute zu schmeißen. Ich widme mich hier in der Hauptsache der 64er-Fassung, auf der zum ersten Male HARD DRIVIN' veröffentlicht wird und Premiere feiert. Das Gameplay ist allerdings hier überhaupt nicht mit dem des Amiga zu vergleichen – sehr schwach; dümmlich. Die Freunde des C-64 kommen nun leider doch nicht zu ihrem Stunt-Vergnügen!

Mit CHASE H.Q. haben wir überhaupt keine Probleme. Gangsterjagden im Asphalt-Dschungel stellen stets eine große Herausforderung dar.

Der Dritte im Bunde ist TURBO OUTRUN. Hier geht es um knallharte Straßen-Action, wobei der Frechere am Ende siegen wird. Abgerundet wird WHEELS OF FIRE durch das ebenfalls gute POWER DRIFT. Über 27 Runden mußt Du rasen, um Dich in vorderster Position wiederzufinden... Kurzer Rede, langer Sinn: WHEELS OF FIRE wird sich behaupten! Allerdings nur in der 16bit-Version. . .

■ *M.K.*

»WHEELS OF FIRE – laßt den Gummi qualmen!«

Gesamtnote (C-64)	7
Gesamtnote (Amiga)	10

ACTION COMPILATION

...Schalten Sie hoch!

EINE SUPER COMPILATION FÜR ALLE SIMULATIONS UND ACTION-FANS!

FULL BLAST

...Augen zu und durch!

CHICAGO 90

HIGHWAY PATROL

RICK DANGEROUS

P 47

CARRIER COMMAND

FERRARI

Erhältlich für
ATARI ST, AMIGA, IBM-PC
und kompatible, COMMODORE 64.
ACHTUNG*: in der C 64 Version werden die Spiele*
HIGHWAY PATROL *und* CHICAGO 90 *durch* GRAND PRIX 500 *ersetzt.*

UBI SOFT
Entertainment Software

Vertrieb: RUSHWARE
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101.6070
KARASOFT/THALI AG

Z-OUT

Überall auf der Erde feiern die Menschen den Erfolg der Mission X-OUT, durch die sämtliche Eindringlinge von Alpha Centauri vom Meeresboden vertrieben wurden. Doch plötzlich stellen die Long-Range-Scanner bedrohliche Aktivitäten auf dem Planeten Alpha Centauri selber fest ... Ein direkter Angriff vom Planeten steht unmittelbar bevor!

Bildschirmfotos · Amiga

Rainbow Arts

Rainbow Arts GmbH
Hansaallee 201
4000 Düsseldorf 11
Hotline 0211-596761

Z-OUT - die Mission, den Planeten Alpha Centauri endgültig zu zerstören. Das Hauptquartier der Föderation sucht nun verzweifelt den unerschrockenen Piloten, der diese Mission leitet. Was vor ihm liegt ist ungewiß -man weiß nur, daß die Verteidigung von Alpha Centauri erschreckend ist.

6 riesige Level, jeder unterschiedlich gestaltet mit unzähligen Gegnern
Eine riesen Auswahl an gigantischen Endmonstern
Außergewöhnliche Extrawaffen, Satelliten, Laser und vieles mehr
Butterweiches Scrolling in alle Richtungen (Amiga)
2-Player Team-Modus
Fantastische Soundeffekte

Erhältlich für
AMIGA, ATARI ST

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2-Österreich: Karasoft und Darius-Schweiz: Thali AG

Konvertierungen

Konvertierungen auf einen Blick

Hi, Leute!

Auf den nächsten Seiten drängeln sich – nun zum dritten Mal im neuen Outfit – massig Konvertierungen. Vom Flop bis rauf zum Hit ist auch diesmal wieder alles vertreten. Um Euch das Lesen, Suchen und Finden einfacher zu machen, haben wir uns in puncto Übersichtlichkeit noch einiges einfallen lassen. Die Trennungslinien zwischen den einzelnen Umsetzungen sind dicker. Die Icons im Bewertungskästchen haben einen „Aufstieg" erfahren, um die Preis/Leistungs-Note besser herauszustellen. Ihr könnt nun also schneller feststellen, wieviel Spiel für die sauerverdienten Kröten rausspringt.

Und nun kommt das Beste: Ab dieser Ausgabe hat die Rubrik Konvertierungen ihr eigenes kleines, alphabetisch geordnetes Inhaltsverzeichnis.

So, nun schaut selbst; und laßt ruhig mal hören, wie's Euch gefällt!

Ciao, Eure Sandra

Inhalt: Seite

SPACE ACE

System: IBM PC (Roland, AdLib), **empf. VK-Preis:** ca. 140 Mark, **Hersteller:** Ready Soft, Inc., Ontario, Kanada, **Muster von:** Entertainment International, England.

Was zu befürchten war, ist nun eingetreten: READY SOFT hat es sich nicht nehmen lassen, seinen Computer-Comic SPACE ACE nun auch auf den IBM PC zu konvertieren.

Schon auf dem Amiga hat es mich mächtig gewurmt, daß eine Firma nicht davor zurückscheut, dem Käufer eines Programms für 140 (!) Mark nicht mehr zu bieten als ein paar bunte Bildchen. Denn: Die Möglichkeit zum Handeln bietet sich dem Spieler bei Space Ace so gut wie überhaupt nicht. Alles, was zu tun ist, ist, gelegentlich den Joystick nach links oder rechts zu drücken. Hin und wieder muß sogar auch noch der Feuerknopf gedrückt werden. Das ist aber auch schon alles. Ein bißchen wenig, was? Ansonsten läuft Space Ace als ein Zeichentrickfilm ab, an dem man nach dem ersten Anschauen mit Sicherheit das Interesse verliert. Über die Investition von 140 Mark also müßt Ihr entscheiden. Ich persönlich würde da mein Geld eher noch in Rubbellose anlegen als in das Reddy Softsche Un-Spiel. Ich glaube zwar nicht unbedingt an die Gewinnchance bei den Glückskärtchen, aber mehr Spannung bringen sie allemal. ■

Bernd Zimmermann

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	1
Motivation	0
Preis/Leistung	1

TNT

Systeme: C 64 (Disk), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. DM 65,-- (C- 64), DM 80,-- (ST), **Hersteller:** Domark, London, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

TNT – Die Explosivmischung mit Teilzündung detoniert jetzt auf ST und C 64. DOMARK hat mit TOOBIN' und DRAGON SPIRIT ein fantastisches und ein recht gutes Actionspiel neu aufgelegt. Gut, aber zu kurz: HARD DRIVIN' (hat *Domark* etwas gegen „g„s?). Noch mit von der Partie: XYBOTS und, oh Graus, A.P.B.. Die letzten beiden vergessen wir ganz schnell. Zum angenehmen Teil: Wer ein solides Vertikal-Shoot-them-up im Fantasygewand mag und einer zünftigen Flußfahrt im Rettungsring nicht abgeneigt ist, sollte zugreifen. Alleine *Toobin'* und der Drachenkampf lohnen den Griff ins Portemonnaie. Anschauen lohnt sich! Besitzer eines oder gar beider Programme können diesen Sprengstoff indes getrost links liegen lassen. ■

Eva Hoogh

ASM Hit

Gesamtnote 10

SEGA

SEGA

FIRE & FORGET™

THE ARCADE EXPLODES!

II

TITUS™
ARCADE

Für Amiga, Atari ST,
MS-Dos und CG 4

United Software
Das relevante Programm

BAR GAMES

System: Commodore Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Accolade, San Jose, USA, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Echt interessant, diese Pseudo-Compilation! Zu diesem Schluß kam ich schon im Dezember des Vorjahres, als mir die BAR GAMES von ACCOLADE auf den Schreibtisch geworfen wurden. Die fünf verschiedenen Episoden spielen sich allesamt in einem typisch amerikanischen Salon ab, wo Entertainment großgeschrieben wird (eigentlich im Englischen ja klein, aber...).

Alle, die einen AMIGA besitzen und sich für diese Art von Unterhaltung interessieren, kann ich nur raten zuzugreifen! Der Grund? Es ist cool, die Damen an der Bar anzumachen („Pick-up Artist"-Anmachekünstler). Es ist „wet" bei dem „Nassen-Tee-Shirt-Wettbewerb". Es wird einem heiß, wenn man versuchen muß, die trinkfreudigen Gäste mit Cocktails zu versorgen („Last Call"). Es ist schwierig, die Ladies beim „Airhokkey" aufs Kreuz zu legen (sportlich...). Der einzige Schwachpunkt ist das „Lügen-Pasch". Hier wird's langweilig, da man nur zu oft von der Blondine über die Theke gezogen wird...

Allein schon die Erwähnung auf dem Cover – „empfohlen für reifere Personen" könnte die Bar Games schmackhaft für so manch' anderen machen. Aber auch in der „Normalform" gehört es zu den Spielchen, die von Zeit zu Zeit gern wieder aus dem Regal geholt werden. ■

Manfred Kleimann

Grafik/Animation	**8**
Sound	**8**
Spielablauf	**8**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**

OPERATION STEALTH

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Delphine Cinematique/U.S. Gold, Paris/Birmingham, **Muster von:** United Software, Rietberg, 4835 Rietberg.

John Glames, ein Special Agent der CIA, wird der Auftrag erteilt, ein gestohlenes Kampfflugzeug ausfindig zu machen. Ganz nach der Art des alten *Future Wars – Time Travellers* geht's auch bei OPERATION STEALTH ab. Gleich vorweg: Die besprochene ATARI ST-Fassung unterscheidet sich nur unwesentlich von der Amiga-Version.

Wichtig ist es, und das werdet Ihr in unserem Test (ASM 10/90) sowie bei den Kopfnüssen (ASM 11/90 und in dieser Ausgabe), bemerkt haben, stets zum richtigen Augenblick das Entscheidende zu tun. Klicken läßt sich auch beim ST nicht verhindern, und die etwas merkwürdigen Formulierungen „operate coins on florist" haben wir auch schnell „verdaut". Wer diese „Schwelle" übersprungen hat, findet sich in einem Adventure wieder, das hart, aber fair ist...

Ich möchte mir an dieser Stelle ersparen, auf die ersten Lösungsschritte einzugehen, da Eva und ich – wie bereits geplappert – in der STEALTH-KOPFNUSS – TEIL ZWEI ziemlich nah darauf eingehen. Interessant ist, wie ich meine, lediglich die Tatsache, daß der ST-User nun auch in den Genuß eines Games kommt, das anhaltende Freude garantiert. Denn: Ganz so einfach machen wir's Euch mit der „Kopfnuß" nun auch wieder nicht! ■

Manfred Kleimann

Grafik	**9**
Steuerung	**8**
Handlung	**10**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leistung	**10**

WHEELS OF FIRE

rlebe den Nervenkitzel und die Dramatik des Motorsports mit den vier tollsten Renn-Spielen, die es je gegeben hat!

WHEELS OF FIRE – DIE ERSTKLASSIGE RENN-SPORT-SAMMLUNG

Turbo Out Run — Dein Ferrari F40 läuft sich den Motor heiß und ist kaum zu bremsen. Kämpf dich bei einer packenden Wettfahrt quer durch die USA über 16 Etappen durch, Kopf an Kopf mit der Konkurrenz, wobei jede neue Landschaft dich aufs neue fordert.

Chase H.Q. — Schlüpf hinter das Steuer deines Porsche Turbo und gib Gas zur Jagd auf gefährliche Verbrecher. Du mußt beim Fahren alles riskieren, um die vielen Gefahren auf den verkehrsreichen Straßen und Pisten zu vermeiden.

Hard Drivin' — Bei dieser Wettfahrt über Zeit – und kunstfahrtstrecken steht dein Leben auf dem Spiel. Wage den Sprung über die Brücke und riskiere den lebensgefährlichen Looping – alles fabelhaft dreidimensional – das ist der beste unter den Fahrsimulatoren.

Power Drift — Es ist schnell und spannend und du liegst ganz vorn. Volle Kraft voraus über 27 nervenaufreibende Runden! Gib Gas und laß deine Gegner Staub schlucken!

ACTIVISION

US GOLD

DOMARK

BOMICO SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

SARAKON

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Starbyte Software, Bochum, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Nachdem STARBYTES Mah-Jongg-Variante SARAKON für den Atari ST bereits seit einiger Zeit im Handel ist, hat das Bochumer Softwarehaus nun auch die AMIGA-Konvertierung fertiggestellt.

Für alle, die das Mah-Jongg-Spielprinzip nicht kennen, hier die Regeln noch einmal in aller Kürze. Auf dem Brett liegen Spielsteine mit verschiedenen Symbolen, die paarweise abgeräumt werden müssen. Dies ist jedoch nur dann möglich, wenn sie durch eine gedachte Linie mit nicht mehr als zwei Ecken miteinander verbunden werden können. Ferner müssen sie zum seitlichen Rand hin frei liegen. Entgegen anderen Versionen hat Starbyte bei Sarakon wahrhaftig hochgestapelt. Bei Sarakon nämlich liegen die Steine in bis zu drei Ebenen übereinander. Zwei Freiklicks können eingesetzt werden, wenn man auf andere Art und Weise nicht mehr weiterkommt. Weiterhin kann ein Zeitbonus ergattert werden, denn: Die Sekunden ticken gnadenlos dahin. War schon die ST-Version grafisch nicht besonders gut gelungen, so gilt dies leider auch für die Amiga-Fassung. Besonders in den höheren Levels, wenn zunehmend mehr Steine das Spielbrett bevölkern, wird das Unterscheiden der mitunter sehr ähnlichen Symbole recht schwierig, so daß langanhaltender Spielspaß nicht recht aufkommen will. Es gibt Besseres! ■

Bernd Zimmermann

Grafik	7
Handhabung	9
Spielaufbau	8
Motivation	6
Preis/Leistung	6

MIDWINTER

System: IBM & Kompatible (CGA, EGA, VGA), **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Rainbird, England, **Muster von:** Rainbird.

Story und Spielablauf von MIDWINTER dürfte mittlerweile jedes Kind kennen, so oft berichteten wir schon von dem brillanten Strategiespiel aus dem Hause RAINBIRD. Die Umsetzung auf den IBM steht den beiden vorhergehenden 16-Bit-Versionen in rein gar nichts nach. Lediglich Besitzer einer CGA-Karte müssen in punkto Grafik die gewohnten Abstriche in Kauf nehmen. Stellenweise bedarf es da schon einiger Phantasie, um sich in der Eiswüste von Midwinter zurechtzufinden. Den EGA'lern und VGA'lern stehen dagegen freudige Zeiten ins Haus. Insbesondere die VGA-Version wußte durch eine exzellent aufgemachte Fraktallandschaft und abwechslungsreiche Zwischengrafiken zu gefallen, die sogar einen Amiga bzw. Atari ST erblassen lassen. Das Scrolling der recht komplexen Landschaft geht, natürlich abhängig von der Rechenleistung des PC, äußerst schnell und vor allem sauber vonstatten. Nennenswert ist sicherlich noch der AdLib-Sound, doch selbst die „hauseigenen" FX klingen durchaus passabel. Keine Frage also, daß sich auch die PC-Konvertierung von Midwinter ihren Hitstern redlich verdient hat. ■

Torsten Blum

Grafik	10
Anleitung	10
Spielablauf	11
Motivation	11
Preis/Leistung	10

CADAVER

System: Commodore Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Image Works, London, England, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

„Ein Streit zwischen Erben eines Königreiches." Diese Headline ziert den Beginn der Werbetrommel auf dem Cover. Wollen hoffen, daß kein echter Streit zwischen den BITMAP BROS. und MIRRORSOFT entfacht. Denn: Die Bitmaps haben sich „unabhängiger gemacht und sind mit *Renegade* eine Verbindung eingegangen, die mehr Bewegungsfreiraum verspricht" (Originalton Bitmap Bros.)...

Nun, CADAVER für den AMIGA, welches von IMAGE WORKS gemanagt wird, liegt mir vor. Es handelt sich um ein Action-Adventure der feinen Art. Leider fehlt dem Ganzen das gewisse Etwas. Dadurch, daß nach dem alten *Airball*- oder *Movie*-Verfahren gearbeitet wurde, muß es sich an denen messen lassen. Wo bei Besagten das Action-Element im Vordergrund stand, wird hier etwas mehr Adventurei angeboten. Man versäumte es allerdings, das Game transparent und echt lösbar zu machen. Das heißt nicht, daß es schwierig ist voranzukommen. Nein. Nur: Der gesamte Ablauf wurde auf den Stick und die Leertaste gedonnert. Es herrscht somit bisweilen Konfusion, die sich in fehlender Motivation auswirken könnte. Cadaver ist ein Game für Hartgesottene, für Leute, die das Knifflige lieben und schnell & zum richtigen Zeitpunkt den Stick einsetzen. ■

Manfred Kleimann

Grafik	10
Steuerung	6
Handlung	10
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	8

CHUCK YEAGER'S AFT 2.0

System: ATARI ST, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** Electronic Arts.

Eine Schwalbe macht noch keinen Sommer, und CHUCK YEAGER'S Name auf dem ADVANCED FLIGHT TRAINER 2.0 noch keinen ASM-Hit. Zumindest gilt das für die ATARI-ST-Version dieses Flugsimulators – einem der wenigen übrigens, die keinen kriegerischen Hintergrund haben. Bei diesem Programm dreht sich alles „nur" um die hohe Kunst des Fliegens. Oberfluglehrer Chuck Yeager weist seine Schützlinge in alle Feinheiten ein. Während des „Flight Trainings" schaut man zunächst bei allen Flugübungen zu. Filmartig wird jede Szene (Start, Landung, Absturz, Abfangen, Looping, Rolle u.s.w.) vorgeführt und erläutert. Bequemer geht's nicht! Wer fleißig zugeschaut hat, kann sich daraufhin in eines der vielen Flugzeuge setzen, die zum „Probefliegen" zur Verfügung stehen. Jedes Flugzeug hat natürlich so seine Handhabungs- „Makken" (Kupplung kommt später, Schaltung hakt...) und reagiert anders. Ganz eifrige Flugschüler können sich sogar im Formationsflug und in Renn-Flügen versuchen. Wie gut man in der Luft aussah, kann man sich dank Replay-Funktion später ansehen. Leider ist die „Spitzentechnologie" des Atari-Rechners damit völlig überlastet. Die Grafik ist langsam, und es ruckelt endlos. Als Zugabe gibt's beim Sound müde Röchel- und Rauscheffekte. ELECTRONIC ARTS hat sich hier ein wenig übernommen. Bitte nicht berühren! ■ *Peter Braun*

Grafik	4
Sound	3
Realitätsnähe	3
Motivation	3
Preis/Leistung	3

CHICAGO 90

System: IBM & Kompatible (CGA, EGA, VGA), **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Microids, Frankreich, **Muster von:** 5.

„Heiße" Verfolgungsjagden sind auch bei der IBM -Version von CHICAGO 90 angesagt, nachdem MICROIDS bereits anfang des Jahres mit der AMIGA -Fassung aufwarten konnte.

Egal, ob Ihr nun in die Rolle des Gangsters oder des eiskalten Cops schlüpft, in jedem Falle könnt Ihr Euer spielerisches Geschick wieder einmal voll unter Beweis stellen. Allerdings läßt schon die Steuerung, wahlweise Joystick oder Tastatur, die Spielfreude merklich schrumpfen, denn von leichter Handhabung des eigenen Flitzers kann wirklich keine Rede sein.

Die Grafik von Chicago 90 verdient in allen drei „Güteklassen" ebenfalls nur das Prädikat mittelprächtig, da zum einen der Spielausschnitt viel zu klein und deswegen zu unübersichtlich geriet und zum anderen das Ruckeling seinem Namen wieder alle Ehre macht.

Nennenswert sind höchstens die nett gestalteten Grafiken. Den dicksten Hund haben sich die Jungs von Microids allerdings beim Sound erlaubt: Den gibt's nämlich gar nicht!

Um die ganze Sache auf den Punkt zu bringen: Selbst PCs brauchen sich heutzutage solchen „Actionmüll" nicht mehr bieten zu lassen. ■

Torsten Blum

Grafik	7
Sound	0
Spielablauf	3
Motivation	1
Preis/Leistung	1

A-10 TANK KILLER

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Dynamix, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Einer der häßlichsten aber zuverläßigsten „Vögel" ist der amerikanische A-10 TANK KILLER, der auch liebevoll „Das Warzenschwein" genannt wird. Trotz seines hohen Alters schnitt er in der momentan entfachten Zuverlässigkeitskrise der US-Militärmaschinen im Zusammenhang mit dem Golfkonflikt recht gut ab. Weniger gut abgeschnitten hat bei mir allerdings die AMIGA-Umsetzung des vor kurzem auf dem PC erschienen Games. Meisterlich war die Urversion bekanntlich nicht, dafür war sie nicht komplex und realistisch genug. Daran hat sich natürlich nichts geändert. Geändert hat sich aber die Geschwindigkeit des Games, welche auf dem Amiga eindeutig zu langsam ist. So bleibt der Spielspaß auch weitestgehend auf der Strecke, da nützen auch die hübsch digitalisierten Bilderchen nichts. Ein Programm also, das vor dem Kauf schon allein wegen des stark überhöhten Preises probegespielt werden sollte. ■

Hans-Joachim Amann

Grafik	8
Sound	6
Realitätsnähe	8
Motivation	7
Preis/Leistung	5

MAGIC FLY

System: Amiga (512 KByte, Leerdisk), **empf. VK-Preis:** ca. DM 80, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** Hersteller.

Kaum auf dem ST vollendet, surrt uns die MAGIC FLY schon für den AMIGA ins Haus. Im Auftrag der Regierung kurvt Ihr durch das Tunnellabyrinth eines Asteroiden. Dort gilt es, Einrichtungen der Mafia zu erkunden und, letztlich, zu zerstören. Ein Heer stationärer und beweglicher Verteidiger und Hindernisse erwartet Euch. Vergeßt nicht, daß der Bordcomputer auf Informationen wartet – blindes Schießen alleine reicht nicht! Geblieben sind der spärliche Klang und die gewöhnungsbedürftige Maus/Joystick-Steuerung – aber auch der Spielspaß. Die Fliege steuert sich flott durch die Gänge. Dabei führen die fünf Zonen des Tunnelquerschnitts nach Kurven in unterschiedliche Richtungen. Um die Aufgaben zu erfüllen, müßt ihr manchen Weg mehrfach durchgleiten. Zum Glück hält das Automapping die Verwirrung in Grenzen. Entsprechend unterschiedlichen Anlagen wählt Ihr aus mehreren Waffen die jeweils sinnvollste. Allerdings dürfen die schweren Kaliber wegen ihres Energiebedarfs nicht zu oft benutzt werden.

ELECTRONIC ARTS hat die gewohnt gute Anleitung nicht vergessen. Nicht gedacht hat man allerdings an die grafischen Fähigkeiten des Amiga. Wie sonst ist das deutliche Ruckeln der Vektorgrafik zu erklären? Dennoch ist die „Fly" ein gutes Spiel – mit Einschränkungen empfehlenswert! ■

Eva Hoogh

Grafik	7
Sound	4
Spielablauf	9
Motivation	8
Preis/Leistung	9

NIGHT HUNTER

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** UBI Soft, Paris, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Gut Ding will Weile haben. Ob sich der französische Hersteller UBI SOFT diesen Sinnspruch tatsächlich als Motto auf seine Fahne geschrieben hat, wage ich nicht zu behaupten. Tatsache ist jedoch, daß bei den Parisern die Fertigstellung ihrer Programme immer schon „ein wenig länger" gedauert hat. Und so brauchte es auch wieder fast zwei Jahre, bis NIGHT HUNTER vom Atari ST auf den AMIGA und den IBM PC umgesetzt wurde.

Nun aber ist es da, und das Dilemma daran ist, daß die Story und die Handlung in der Zwischenzeit bereits Staub angesetzt haben. So ist die Geschichte um Dracula inzwischen schon einige Male versoftet worden, denn selbiger steht im Mittelpunkt des Geschehens. Auch haben die Grafiken im Lauf der Jahre etwas gelitten, so daß sie nicht mehr denselben angenehmen Eindruck hinterlassen können.

Wohlgemerkt: Die Umsetzung ist Ubi Soft zu glatten hundert Prozent gelungen, aber das reicht eben heutzutage nicht mehr. Dennoch aber kann es noch immer Spaß machen, als Dracula durch Feld und Flur zu ziehen, wenn es dem Spiel auch inzwischen an Originalität und Witz mangelt. ■

Bernd Zimmermann

	Amiga/PC
Grafik	8/7
Sound	8/5
Spielablauf	7/7
Motivation	7/7
Preis/Leistung	7/7

WELLTRIS

System: Amiga (für Sound 1 MByte), **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Infogrames, Paris, **Muster von:** Hersteller.

Die Klötzchen sind wieder da! Bunt rieseln sie einen Schacht hinab und rutschen am Boden zur entgegenliegenden Seite. Ihr müßt die flachen Teile während des Fallens drehen und verschieben, damit sie lückenlose Reihen bilden. Die verschwinden sofort, um Platz für weitere Teile zu machen. Paßt ein Stück nicht vollständig auf den Boden, sondern überlappt eine Wand, wird die blockiert. Werden alle vier Wände blokkiert, ist das Spiel vorbei. Nicht ganz so schwierig wie *Block Out* mit seinen dreidimensionalen Stücken, hat WELLTRIS indes ähnlichen Suchtcharakter. Das Drehen und Verschieben erfordert in späteren Levels immer schnellere Überlegungen und Reflexe. Tastenmuffel werden es etwas schwerer haben als beim Urvater *Tetris*. Infogrames vetreibt nun auch die AMIGA-Version (in elegant-weißer, mehrsprachiger Packung). Ehrensache, daß es auch auf dem Amiga für die Menüs und Schwierigkeitsgrade verschiedene animierte Bilder gibt. Gegenüber dem PC ist die Auflösung allerdings um einen Deut schlechter geraten. Für den Musikgenuß bedarf es eines Amiga mit 1 MByte Arbeitsspeicher. Schön, daß man Welltris auf der Festplatte installieren kann. Sag': „Ich möchte...“ ■

Eva Hoogh

Grafik	7
Anleitung	10
Spielaufbau	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

DER SPION, DER MICH LIEBTE

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Domark, London, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Stromberg contra Bond – ein Duell, das über zwei Jahrzehnte Sean Connery, den fabelhaften, aber unterschätzten George Lazenby und Roger Moore beschäftigte. Letzterer tritt nun auch auf dem ATARI ST auf, in dem Magnet-Streifen DER SPION, DER MICH LIEBTE.

Das Londoner Haus DOMARK, spezialisiert auf dem 007-Sektor, holte sich 'ne etwas ältere Vorlage aus dem Archiv, um diese actionmäßig umzusetzen. Wie gewohnt, erleben wir das Geschehen aus der Vogelperspektive. Zunächst geht man mit einem von „Q“ mit Gadgets bestückten Lotus Esprit auf Gangsterjagd. Im ersten Teil bitte nicht von der Straße abkommen, keine Passanten umfahren, sondern alle Hindernisse „um“fahren. Haben wir diesen Bond-Streich vollbracht (dient nur der Eingewöhnung), steigen wir in ein Rennboot um. Hier ist die Steuerung etwas „anders“. Naturgemäß. Schließlich machen wir uns nach einigen weiteren Straßenschlachten auf ins bis an die modernen dritten Zähne bewaffnete U-Boot. Die Zerstörung des geheimen Komplexes von Stromberg kann beginnen...

Der Spion, der mich liebte ist eine technisch saubere Produktion. Die Steuerung ist vorzüglich, die Grafiken brauchbar (schöne Schatten-Effekte). Nur die Spielidee ist nicht ganz neu. Dafür aber das Bond-Fieber, das nun auch die ST-User erfaßt. ■ *M.K.*

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

SPACE INVADERS 90

System: Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 110 Mark, **Hersteller:** Taito Corp., Japan, **Muster von:** ECS, 8000 München.

Sonntag um 18.40 Uhr hatten wir die Möglichkeit, uns im Ersten Deutschen Fernsehen die 255ste Folge der Lindenstraße („Geburtstage“) reinzutun. Ich habe mir das erspart, komme aber nun heute, kaum zwölf Stunden später, zu der ehrenvollen Aufgabe, die neueste Version von SPACE INVADERS 90 zu testen. Das kann man ungefähr vergleichen. Gut, TAITO hat bei dieser Umsetzung bestimmt nicht zum 255sten Mal an Space Invaders rumgebastelt, aber so in etwa kommt es hin.

Beides ist mittlerweile schon so abgelutscht, daß kaum jemanden noch etwas Neues dazu einfällt. Taito hat jedoch tatsächlich noch einige, bei Space Invaders *noch nie dagewesene* Extrawaffen ausfindig machen können. Mehrschuß, Schutzschild und ein Magnet als zusätzliche Erschwerung. Verteidigt werden die verschiedensten Teile des Weltalls. Es beginnt bei unserer guten alten Mutter Erde, von da geht's rauf zur Milchstraße und verliert sich dann in den Tiefen des Alls.

Die Invaders selbst erscheinen im gleichen Outfit wie immer, nur farblich ein wenig verändert. Ansonsten zappeln sie rum, als wollten sie den Rappern der 90er Konkurrenz machen. Doch selbst dies läßt sich per Extrawaffe abstellen. Bei Aufnahme des entsprechenden Extras gleichen die kleinen Kerlchen Fossilien – wäre für die Zukunft nur zu hoffen, daß sie denen nicht nur gleichen, sondern endlich dazu werden. ■

Sandra Alter

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	3
Motivation	5
Preis/Leistung	3

STORMLORD

System: PC mit CGA, EGA, VGA, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Hewson, Abingdon, England, **Muster von:** Hersteller.

Da läßt HEWSON die PC-User über ein Jahr auf ihren STORMLORD warten – und was kommt dabei heraus? Na ja, nicht ganz so viel, wie erwartet. Habe ich bei den Amiga- und ST-Versionen noch mit feuchten Augen vorm Screen gesessen, so entlockt mir die Wald-und-Wiesen-Jagd auf meiner mega-elektronischen Schreibmaschine nur noch ein müdes Lächeln („Zeig' ihnen ein Lächeln..."). Zwar gilt es noch immer, pro Level fünf gefangengehaltene Feen zu befreien, doch ist die dichte Atmosphäre aus vergangenen Tagen hin. Die Level sehen hübsch aus, doch es fehlt der letzte Schliff. Stattdessen gibt's ein dezentes Ruckeln beim Scrolling, was HEWSON dreist als „smooth" bezeichnet. Als größte Katastrophe erweist sich jedoch das Fehlen der Hintergrundmusik. Die nette Titelmusik bleibt während des Spieles leider nicht erhalten. Für eine endgültige Version sollte sich HEWSON noch einmal gründlich auf den Hosenboden setzen und diese peinliche Review-Copy überarbeiten. Wer einen recht witzigen Spielablauf so mies umsetzt, sollte sich sein Werk selbst erst einmal anschauen, bevor er es auf den Rest der Menschheit losläßt. Ein ziemlich ärgerliches Mittelmaß. ■

Peter Braun

Grafik (CGA/VGA)	6/6
Sound	3
Spielablauf	9
Motivation	3
Preis/Leistung	4

TIME MACHINE

System: C-64, **empf. VK-Preis:** ca. DM 50, **Hersteller:** Activision, **Muster von:** **United Software, 4835 Rietberg 2.**

ACTIVISION kann nicht von ihr lassen: Der TIME MACHINE, die außer ihrer Funktion nichts mit der aus *H. G. Wells'* Roman gemeinsam hat. Professor Potts, die schwer steuerbare Heimsuchung des Amiga, ist nun auch auf dem C-64 gestrandet. Durch Handlungen in der Steinzeit muß er sukzessive vier weitere Zeitalter schaffen, um in die heimatliche Gegenwart zurückzukehren. Mehrere kleine Geräte helfen ihm bei seinen Sprüngen, muß er doch zwischen den Zonen hin- und herreisen. Den Kampf mit der Umwelt erleichtert ein selbst aufladender Handstrahler. Jede Zeitzone besteht aus ganzen fünf umschaltenden Bildern, die sich beim C-64 noch jeweils aus einer Grundfarbe „herausschälen". Etwas williger als auf dem Amiga reagiert der Professor schon auf Joystick-Bewegungen. Dafür ist entgegen der Titelankündigung keine Musik zu hören, und die Grafik bewegt sich in der Pastellzone zwischen farb- und einfallslos. Die paar Aufgaben halten den Spieler nicht allzulange bei Laune. Da hilft es auch wenig, daß Potts nun endgültig den liebenswert-irren Blick seines filmischen Vorbilds Doc Brown hat. Diese Zeitreise solltet Ihr Euch ersparen! ■

Eva Hoogh

Grafik	7
Sound	1
Spielablauf	4
Motivation	3
Preis/Leistung	3

M1 TANK PLATOON

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** MicroProse, **Muster von:** MicroProse, England.

Nachdem MicroProse just in diesen Tagen seinen *F-19 Stealth Fighter* für den Amiga und ST umsetzte, folgte nun auch M1 Tank Platoon, allerdings nur für den Commodore.

Wie schon bei der PC-Version, so kommandiert auch hier der Spieler vier Panzer der Sorte M1 „ABRAMS", der sich gerade in diesen Tagen als Konstruktionsflop ausgezeichnet hat, ist er doch in der Hitze der Golfregion ein unzuverlässiges und vor allem (fast) wertloses Stück Stahl. Doch daran wollen wir uns ja nicht stören, betrachten wir einfach mal die Umsetzung.

Nun ja, was soll ich sagen? Die beiden Dinger ähneln sich sehr, fast wie ein Ei dem anderen. Zwar ist die Grafik auf dem Amiga etwas langsamer (ist allerdings von der Taktfrequenz abhängig), doch dafür ist der Sound wiederum gleichwertig, wenngleich dürftig.

Vom Gameplay her ist alles beim alten geblieben, so daß ich M1 Tank Platoon durchaus als gute Panzersimulation weiterempfehlen kann. ■

Hans-Joachim Amann

Grafik	9
Sound	6
Realitätsnähe	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

BOULDERDASH

System: Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. DM 60, **Hersteller:** First Star/Nintendo, **Muster von:** Dynatex, 4755 Holzwickede.

Fünf Jahre nach seinem Erstauftritt ist Rockford wieder da. Etliche Level muß unser Held auf der Suche nach Diamanten durchlaufen. Fallende Steine und flatternde Insekten sind dabei noch seine geringsten Probleme. Jeder (originalgetreue) Level umfaßt mehrere Bildschirme. Innerhalb begrenzter Zeit und auf fünf einstellbaren Schwierigkeitsstufen müssen alle bzw. eine bestimmte Anzahl Diamanten gesammelt und der Level durch eine dann blinkende Tür verlassen werden. Zu den drei ursprünglichen Leben gesellen sich durch Punktgewinn bald weitere. First Star und Nintendo haben Rockford für den Game Boy ein kugelig-japanisches Aussehen verpaßt. Zur Abwechslung sind die Level auf viererlei Weise gestaltet. Zur klassischen Erd-Steinlandschaft gesellen sich Buschhütten und Sträucher, Kraken und Quallen. Die hübschen Melodien runden die Diamantensuche gefällig ab. Einziges Manko: Beim flüssig-schnellen Scrollen verwischt das Bild dermaßen, daß der Überblick und damit auch leicht ein Leben verloren geht. Da hilft nur, langsamer zu laufen. Davon abgesehen: Schnappt Euch das Spiel und fröhliche Diamantenjagd! ■

Eva Hoogh

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

COLUMNS

System: Game Gear, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** Dynatex, 4755 Holzwickede.

Man kann es drehen und wenden, wie man will. Auch auf dem Game Gear bleibt Columns ein Geschicklichkeitsspiel der Extraklasse. Für die hauseigene Handheld-Konsole hat sich Sega mächtig ins Zeug gelegt. Herausgekommen ist eine Version, die den Vergleich mit der exzellenten Mega-Drive-Ausgabe nicht scheuen muß. Herunterfallende Pakete aus drei verschiedenfarbigen Steinen müssen so positioniert und angeordnet werden, daß immer drei gleichfarbige nebeneinander, übereinander oder diagonal liegen. Per Knopfdruck kann die Farbfolge der Steine noch während des Fallens verändert werden. Hat man so einen „flotten Dreier" geschafft, verschwinden die Steine wieder vom Bildschirm ins Reich der Bits und Bytes und machen den Spieler glücklich. Was sich so simpel anhört, macht doch einen Heidenspaß. Als Steigerung gibt's noch den 'Flash'-Mode, wo man versucht, eine vorgegebene Farb-Mauer abzuräumen. Die Höhe dieser Mauer kann man selbstverständlich vorher festlegen. Wem selbst das noch zu langweilig ist, wählt einen höheren Schwierigkeitsgrad (drei Stück), andere Sounds oder spielt statt mit Steinen mit Spielkarten oder Früchten (wie in „Tutti Frutti"). COLUMNS ist einfach faszinierend! ■

Peter Braun

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

PAPERBOY

System: Atari Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Atari, **Muster von:** Atari, 6096 Raunheim.

Kräftig in die Pedale treten dürfen demnächst die Lynx-Besitzer. Hersteller Atari gönnt ihnen das morgendliche „Vergnügen", als Paperboy in die Zeitungszusteller-Schlacht zu ziehen. Wenn der Tag noch jungfräulich ist, zieht der Paperboy mit dem BMX-Rad los, um unter Einsatz seines Lebens die erwartungsschwangeren Briefkästen der Daily-Sun-Abonnenten („Here Comes The Sun„) zu füllen. Leicht macht man es ihm dabei nicht: Streunende Hunde, Skater, Breakdancer und auch wildgewordene Rasenmäher (!) sorgen immer wieder für schlimme Stürze und leere Zeitungsboxen. Wer dazu noch aus eigener Unfähigkeit eher Scheiben, offene Garagen oder das saftige Grün des Vorgartens trifft, bekommt schon am nächsten Tag die Kündigung des Abos. Das ist natürlich nicht Sinn der Sache. Ziel ist es, die lieben Kunden mindestens eine Woche lang „bei der Stange zu halten". Gelingt dies, wird der Paperboy von der Heimatpresse mit Foto und Lobeszeilen geehrt.

Mit Lobeszeilen darf sich auch das Programm selbst schmücken. Mit witziger und schöner Grafik - gepaart mit flottem Sound - werden die Spieler verwöhnt. Leider ist das Scrolling nicht ganz flüssig und strapaziert die Augen. Als Ausgleich dafür läßt sich PAPERBOY sehr gut handhaben und steuern, wozu auch die drei verschiedenen Schwierigkeitsgrade beitragen. Der letzte Feinschliff fehlt allerdings. ■

Peter Braun

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

KLAX

System: Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Atari/Tengen, Japan, **Muster von:** Atari, 6096 Raunheim.

Je kleiner desto besser, könnte man sagen, wenn man die Umsetzung des schon zu Lebzeiten berühmten Spieles Klax auf Ataris Lynx sieht. Klax hat ja nun schon so alle gängigen Systeme durch, da durfte natürlich auch der geniale „Hundeknochen" nicht fehlen, der leider in Deutschland werbemäßig noch nicht sonderlich propagiert wurde, obwohl er meiner Ansicht nach den Game Boy von Nintendo, der mit üppiger Fernsehwerbung darherkommt, lange in den Schatten stellt (dieses Land hat seit neuestem etliche Millionen Konsumenten mehr, liebe Atari-Leute!).

Zuletzt waren es die beiden Spielkonsolen Mega Drive und PC-Engine, die von dem Geschicklichkeitsspiel, bei dem über das Spielfeld rollende Klötzchen in Reihen, Stapeln oder Diagonalen nach Farben sortiert werden müssen, angenehm heimgesucht wurden.

Während die Grafik hier wie dort der Automatenfassung in nichts nachsteht, war doch der Sound auf allen Systemen bisher nur mäßig. Doch bei der Lynx ist das ganz anders. Die akustischen Sensoren empfangen eine perfekte Sprachausgabe und auch alle anderen Klänge und Geräusche kommen sauber rüber.

Die Steuerung sowie die Spielbarkeit sind ausgezeichnet und auch die Tatsache, daß der Screen hochkant gehalten werden muß, stört in keiner Weise.

Allen „Lynx-Nasen" kann dieses Game uneingeschränkt empfohlen werden. Wer auf Klax verzichtet, ist selber Schuld! ■

Cruiser

Grafik	8
Sound	10
Spielaufbau	11
Motivation	10
Preis/Leistung	10

The Immortal

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, England, **Muster von:** Electronic Arts.

Die Amiga -Freaks mit Hang zu Actionadventures wird's mit Sicherheit freuen, daß der englische Hersteller Electronic Arts endlich mit der Konvertierung von The Immortal herausrückt. Vom eigentlichen Spielablauf her hat sich gegenüber der Atari ST -Fassung rein gar nichts geändert. In der Rolle eines noch unerfahrenen Zauberers schickt Ihr Euch an, ein vertracktes Labyrinth zu durchqueren, um zu guter Letzt Euren großen Meister zu befreien. Im Klartext bedeutet dies nichts anderes als acht Levels voller kniffliger Rätsel gepaart mit zahlreichen Actioneinlagen, so daß der Spielspaß eigentlich garantiert sein müßte. Genauso rosig sieht es in Bezug auf die Spielgrafik aus, welche vor allem mit exzellent gezeichneter 3D-Grafik sowie äußerst hübschen Sprites protzen kann. Im Vergleich zur Atari ST- Version hat der Amiga in puncto Scrolling sowie Sound eindeutig die Nase vorn. Letztendlich blieb mir deshalb nichts anderes übrig, als The Immortal auf dem Amiga einen ASM-Hitstern zu passen, denn diese Fassung schnitt eine Spur besser als das ohnehin schon brillante ST-Pendant aus. ■

Torsten Blum

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9

F-19 STEALTH FIGHTER

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** MicroProse, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell; MicroProse, England.

Lang genug hat's gedauert, bis MICROPROSE Ihren „ganz geheimen" F-19 STEALTH FIGHTER für den AMIGA und ST umsetzte. Genau genommen sind es gut 18 Monate, die sich die Programmierer Zeit ließen; doch dafür liegt uns nun eine Version vor, die auf alle Fälle schneller und mindestens genauso spielbar ist wie die des PC.

Gegenüber der PC-Version hat sich vom Spielerischen her nicht viel geändert, eigentlich gar nichts. Die Missionen sind nach wie vor dieselben, der Vogel fliegt sich sogar noch besser, allerdings nicht gar so realistisch wie vergleichsweise die F-16 von *Spectrum HoloByte*. Dafür ist die Grafik aber auch farbenprächtiger und insgesamt abwechslungsreicher, was aber auch eine Geschwindigkeitseinbuße mit sich bringt. Sehr dürftig sind leider die Soundeffekte, die in keinster Weise dem Amiga oder ST gerecht werden. Alles in allem eine gute Umsetzung, die Spaß macht und besser als die Urversion ist. ■

Hans-Joachim Amann

Grafik	9
Sound	3
Realitätsnähe	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

KNIGHT RIDER

System: NES, **empf. VK-Preis:** ca. 120 Mark, **Hersteller.** Nintendo, Japan, **Muster von:** Leisure Soft, 4709 Bergkamen-Rünthe.

In der Anleitung der Umsetzung von KNIGHT RIDER aufs NES bekam ich zu lesen, daß dieser KITT mein Traumauto ist. Wäre es vielleicht auch, aber nicht in dieser total mißlungenen Umsetzung für **120 Mark**! Die Grafik, die man auf dem Screen zu sehen bekommt, ist einfach nur schlecht. Voll im Ernst: Anfangs habe ich sogar Torsten zu Rate gezogen, weil ich dachte, mit der Konsole sei etwas nicht in Ordnung.

Für die PC Engine ist das Game recht gut gewesen. Es hat wirklich Spaß gemacht, das schwarze Geschoß über den Rundkurs zu steuern. Damals war es auch so, daß man KITT während des Spielens sehen konnte (Draufsicht). Nun schaut man durch die Windschutzscheibe. Und wo sind bloß die schönen Hintergründe mit den Farbabstufungen geblieben?

Tja, NINTENDO, das war wohl einmal voll daneben! Schlechte Grafik, schlechter Sound, Programmfehler – ich frage mich nur, wie sich der Preis zusammensetzt? Oder ist die Konsole im Preis mit inbegriffen? Nur so würde ich eine Chance sehen, das Game mehr als einmal (durch Zufall) verkaufen zu können. ■

Sandra Alter

Grafik	4
Sound	3
Spielablauf	6
Motivation	2
Preis/Leistung	2

RICK DANGEROUS II

System: Amiga, C-64, **empf. Vk-Preis:** ca. 80 Mark (Amiga), ca. 60 Mark (C-64), **Hersteller:** Micro Style, England, **Muster von:** Wial, 8038 Gröbenzell.

RICK DANGEROUS II ist nun auch per Amiga und C-64 auf der Suche nach Fat Guy. Das in der ASM 10/90 vorgestellte Game macht wirklich großen Spaß. Es ist zwar auch nur eines dieser üblichen Jump- 'n'-Run Spielchen, jedoch eines von der Sorte, die man gern wieder hervorholt.

Nun, zur Amiga-Version gibt es großartig nichts zu sagen. Sie gleicht der vom ST wie ein Ei dem anderen. Als ich das Game jedoch auf dem 64er sah und natürlich auch spielte, staunte ich nicht schlecht! Die Grafiken sind zwar nicht ganz so gut wie bei den 16 bittern, aber es gibt wirklich nichts zu meckern. Rick bewegt sich völlig flüssig und keinen Deut langsamer, als in den vorherigen Versionen.

Das Scrolling ruckelt zwar ab und zu ein wenig, was den Spielablauf und mich überhaupt nicht beeinflußt. Der Sound ist auch nicht ganz so gut, aber durchaus akzeptabel. Lob an MICRO STYLE! Eine wirklich gelungene Brotkisten-Umsetzung! ■

Sandra Alter

	Amiga / C-64
Grafik	8 / 9
Sound	5 / 5
Spielablauf	8 / 8
Motivation	9 / 9
Preis/Leistung	8 / 8

KOPFNUSS

Der letzte Teil der Komplettlösung zu Ultima VI endete in der Stadt Britain. Nachdem man in der Wechselstube seine Goldnuggets in Münzen umgetauscht hat, geht man zur Abenteurergilde. Dort kann man bei einem Händler namens Efram Essensrationen kaufen, die man dann unter den Partymitgliedern möglichst gleichmäßig aufteilt. Außer Lebensmitteln kann man hier noch viele andere nützliche Dinge zu einem guten Preis bekommen, so zum Beispiel Pulverfässer (damit lassen sich Türen aufsprengen) oder Fackeln. Falls Ihr zufällig vor der Blue Boar-Taverne auf ein paar Zigeuner trefft, kauft Ihr ihrem Anführer (er heißt Zoltan) Zutaten zum Zaubern ab (z.B. Nightshade oder Ginseng).

Man verläßt nun die Stadt Britain und wandert zur benachbarten Stadt Cove. Hier kauft man beim Magier Rudyom den *Great Heal* und den *Create Food*-Zauberspruch (man bezahlt dafür insgesamt genau 100 Goldstücke). Mit Hilfe des Orb of the Moons teleportiert man seine Party nun zur Stadt Moonglow, um sich dort auf die Suche nach der verschollenen *Rune of Honesty* zu machen.

Von der Seherin Penumbra erfährt man, daß sich die Rune zusammen mit dem Leichnam von Beyvin in der Gruft unter der Stadt befindet. Sie kann Euch auch gegen fünf Goldstücke das *Mantra of Honesty* sagen (sprecht mit Penumbra über: *Rune, Beyvin, Mantra*). Um zu Beyvins Grab zu gelangen, benötigt Ihr einen speziellen Schlüssel, den Ihr von Beyvins Cousin Manrel bekommt. Er hält sich meist in seinem Haus oder in der Blue Bottle-Taverne auf (sprecht mit Manrel über *Beyvin* und anwortet auf seine Fragen mit *Y*). Nun betritt man die Speisekammer der Blue Bottle-Taverne.

Hinter einer Geheimtür entdeckt man eine Leiter, die hinab in die Gruft führt. Der Zugang zur Leiter wird von ein paar Fässern und ein paar Topfpflanzen versperrt. Man öffnet zuerst die Fässer, legt die Topfpflanzen hinein und schiebt dann die Fässer zur Seite.

The Crypts, Level 1: In den ersten drei Leveln der Gruft befinden sich zahlreiche Grabnischen an den Wänden. Meistens kann man in diesen Nischen Gold oder Waffen finden. Im Norden des ersten Levels befindet sich eine zweite Leiter nach oben, die zum Haus der Magierin Xiao führt.

Außer ein paar Riesenfledermäusen und einer Hand voll untoter Monster gibt es hier kaum ernstzunehmende Gegner. Nachdem man die Grabnischen abgesucht hat, steigt man hinab in den zweiten Level.

The Crypts, Level 2: Hier befindet sich das Grab von Beyvin. Stellt die Blumen, die Ihr von Manrel zusammen mit dem Schlüssel bekommen habt, vor das Grab. Bei Beyvins Skelett findet Ihr die *Rune of Hinesty.* Auch hier lohnt es sich, die Nischen gründlich abzusuchen. Ihr werdet unter anderem einen *Invisibility Ring* finden, der unsichtbar macht.

Monstermäßig passiert auch hier nicht viel. Je nach Tageszeit bekommt Ihr es eventuell mit ein paar Magiern und Söldnern zu tun, die Euch aber keine größeren Schwierigkeiten bereiten sollten. Unterschätzt die *Acid Slugs* nicht, die meist die Leiter zum dritten Level besetzt halten; sie sind in der Lage, metallische Gegenstände wie Rüstungen oder Schwerter mit Säure aufzulösen.

The Crypts, Level 3: Eine der Nischen birgt einen weiteren Unsichtbarkeitsring. Monster gibt es in diesem Mini-Level nicht. Die Türe, die den Zugang zum vierten Level freigibt, muß mit der *Unlock Magic*-Zauberformel geöffnet werden.

The Crypts, Level 4: Wieder einmal befinden sich im untersten und letzten Level des Dungeons die meisten Schätze. Neben einem *Protection Ring*, einem *Regeneration Ring*, rund 300 Goldstücken, einem Unsichtbarkeitsring und einem *Fire Wand* warten ein paar Riesenameisen und ein Horde untoter Skelette auf Euch.

Der *Protection Ring* ähnelt von seiner Funktion her einer Rüstung oder einem Schild; der *Regeneration Ring* gibt einem Verwundeten Lebenspunkte zurück. Alle ma-

The Crypts **Level 2**

Acid Slugs
Beyvins Grab
Magier & Soldaten

The Crypts Level 3

The Crypts

Level 4

Gold
Invisibility Ring
Gold
Protection Ring
Regeneration Ring
Fire Wand
Untote Skelette
Riesenameisen
Lebender Schleim

gischen Ringe gleichen sich übrigens in zwei Punkten. Zum einen lösen sie sich nach einer bestimmten Zeit in Luft auf, und zum anderen ist ihr Gewicht, verglichen mit Gegenständen, die die gleiche Wirkung wie der entsprechende Ring haben, wesentlich geringer. Mit dem *Fire Wand* (Feuerstab) können Feuerkugeln abgeschossen werden (gute Distanzwaffe).

Die Türe im Süden laßt Ihr besser geschlossen. Dahinter lauert nämlich lebender Schleim, der Euch bei Berührung vergiftet (Vergiftungen können mit der *Dispel Magic*-Zauberformel geheilt werden). Alle anderen Türen müssen mit einem *Lock Pick* oder mittels einer Explosion geöffnet werden. Nachdem man die Schätze aufgesammelt hat, benutzt man den Orb of the Moons um zurück an die Erdoberfläche zu gelangen.

Östlich vom Lycaeum (das Lycaeum befindet sich nördlich von der Stadt Moonglow) steht eine Sternwarte, wo Ihr für 30 Goldstücke einen Sextanten kauft. Danach geht Ihr zur Bücherei des Lycaeums.

Lycaeum Library: Zuerst muß mit *Dispel Field* das Schutzschild aufgehoben werden, das die Leiter zur Bibliothek umgibt. Ihr müßt nun an den auf der Karte eingezeichneten Punkten das Buch *Snilwit's Big Book Of Boardgame Strategy* und das Buch *The Lost Book Of Mantras* mitnehmen.

Als nächstes besucht man die Magierin Xiao (ihr Haus befindet sich ein Stück nördlich vom Lycaeum). Dort kauft man die folgenden Zaubersprüche: *Vanish, Reappear, Telekinesis* (zweiter Spell-Level), *Reveal* und *Invisibility* (fünfter Spell-Level). Insgesamt wird Euch diese Anschaffung 400 Goldstücke kosten.

Man erhält von Xiao den Hinweis, daß man unbedingt das Geheimnis der Wisps kennenlernen muß, um Zaubersprüche des achten Spell-Levels benutzen zu können (fragt Xiao nach: *Wisps, Avatar* und *Powerful*).

Das nächste Ziel ist die Stadt New Magincia (erreichbar mit dem Orb of the Moons).

New Magincia: Man fragt den Bürgermeister Antonio nach der *Rune of Humility* (sprecht über *Rune*). Antonio will Euch die Rune erst geben, wenn Ihr ihm den Namen des demütigsten Bewohners von New Magincia nennt. Man erwähnt den Fischer Conor, einen ehemaligen Kämpfer, und bekommt die *Rune of Humility.* Auf einem Acker trifft man die Bäuerin Katarina. Sie bittet darum, in Eure Party aufgenommen zu werden. Falls Ihr zusagt, denkt daran, daß Ihr ein neues Partymitglied grundsätzlich zuerst mit *Swamp Boots,* Essen und brauchbaren Waffen ausrüsten müßt, bevor es Euch eine Hilfe sein kann. Man besucht nun die Stadt Trinsic.

Trinsic: Vor der *Fool's Pair Of Dice*-Taverne trefft Ihr eventuell den Zigeuner Zoltan. Bei ihm kann man seinen Vorrat an Zauberzutaten auffüllen. Man betritt nun die Taverne.

Dort könnt Ihr Eure Party beim Händler Lawrence mit Essenspaketen versorgen. Danach spricht man mit Sandy, dem Koch (redet über: *Name, Job, Whitesaber, Map*). Erwähnt man die Schatzkarte, verweigert Euch Sandy jegliche Antwort. Er wird erst kooperativ, wenn Ihr ihm ein Drachenei bringt, das er für ein besonderes Gericht benötigt (über *Magincian Pastry, Favor, Egg, Egg* und *Dragon* reden).

So ein Drachenei könnt Ihr im Dungeon Destard, dem Zuhause der Drachen von Britannia, finden. Der Eingang zu Destard befindet sich im Gebirge westlich von Trinsic. Bevor Ihr Euch auf den Weg dorthin macht, rate ich Euch, den Waffenhändler gegenüber der Taverne zu besuchen. Sein Laden ist der einzige Ort, wo man magische Rüstungen und Helme (gegen entsprechend hohe Bezahlung) kaufen kann. Vor dem Verlassen von Trinsic holt man sich die *Rune of Honor,* die auf einem Altar in der Stadtmitte liegt.

Dungeon Destard, Level 1: Der Drache ist zusammen mit dem Dämon das stärkste Monster überhaupt. Drachen spucken nicht nur Feuer, sie beherrschen auch die Kunst der Magie – leider. Jeder große Drache ist nämlich in der Lage, im Kampf einen Dämon als Helfer herzuzaubern. Spätestens dann wird die Sache für Eure Party ziemlich aussichtslos. Der Dämon macht sich unsichtbar, spricht selbst noch ein paar Zauberformeln, die zum

Beispiel bewirken, daß sich Eure Partymitglieder plötzliqh gegenseitig niedermachen, und bald darauf ist aus der Kämpfertruppe ein Häufchen Asche geworden. Der Kampf mit einem Drachen ist deshalb unbedingt zu vermeiden. Der *Invisibility*-Zauberspruch und die Unsichtbarkeitsringe ermöglichen es, alle vier Levels von Destard ohne ein einziges Handgemenge zu überstehen.

Im ersten Level von Destard gibt es noch keine Besonderheiten. Man klettert an Leiter 1 nach unten in den zweiten Level.

Dungeon Destard, Level 2: Im zweiten Level befindet sich eine Schatzkammer, die von zahlreichen *Drakes* (Mini-Drachen) bewacht wird. Um zur Schatzkammer zu kommen, müßt Ihr zuerst durch ein Loch (auf der Karte als '*Loch 1*' gekennzeichnet) in den dritten Level gelangen. Dann geht man ein Stück nach Süden zur Leiter 3. Diese klettert man wieder nach oben. Man befindet sich jetzt in der Nähe der Schatzkammer. Nachdem man die Gegenstände, die man dort vorfindet, eingesteckt hat, geht man zurück in den dritten Level.

Dungeon Destard, Level 3: In diesem Level ist nicht sonderlich viel los. Viele der nach oben führenden Leitern bringen Euch zu einzelnen Kammern des zweiten Levels. Von Zeit zu Zeit stoßen kleine Vulkane Lavafontänen aus, denen man ausweichen muß. Bei Leiter 1 gelangt man in den vierten und letzten Level.

Dungeon Destard, Level 4: Man geht mit der gesamten Party auf direktem Wege zur Eierkammer. Nachdem Ihr ein ganzes Drachenei eingesteckt habt (die Schale darf nicht beschädigt sein), kümmert Ihr Euch um die restlichen Schätze, die in der Eierkammer verstreut liegen. Eventuell könnt Ihr ein zweites Drachenei mitnehmen, falls es die Tragkraft Eurer Partymitglieder zuläßt (um das Spiel lösen zu können braucht Ihr aber nur ein Ei). Wenn Ihr einen Kahn bei Euch habt (*Skiff*) könnt Ihr bei dem auf der Karte eingezeichneten Punkt ein paar Goldnuggets einsacken. Der Orb of the Moons hilft Euch, zurück zur Stadt Trinsic zu gelangen.

Dort gebt Ihr Sandy das Drachenei. Spricht man mit ihm über Piraten, sagt er Euch, wo sich die restlichen Teile der Schatzkarte befinden: Ein Kartenteil ist im Besitz einer Frau bei Serpent's Hold, der Einsiedler von Dagger Isle hat ein Stück der Schatzkarte und der Pirat Nathaniel Moorehead, der in der Nähe von Empath Abbey wohnt, besitzt das dritte Kartenstück.

Das letzte Kartenstück (Sandy nach *Fourth* fragen) bekommt man von Lord Whitesaber, einem ehemaligen Piraten, der jetzt der Bürgermeister von Trinsic ist (er hält sich meist im Rathaus oder beim Altar in der Mitte der Stadt auf). Man nennt Lord Whitesabers echten Namen (*Alastor Gordon*) und fragt ihn darauf nach der Karte (*Map*). Man begibt sich nun zurück zur Stadt Britain, wo man das Schloß besucht. Man läßt sich hier von Lord British heilen und sucht dann nach der sprechenden Maus Sherry, die Ihr in Eure Party aufnehmen müßt. Sherry hält sich irgendwo im Schloßgebäude auf (abends geht sie ins Schlafgemach von Lord British).

Wie immer tauscht man

Dungeon Destard

Level 2

Level 2

Drachenhorde

Drakes

Schatzkammer

Ordnung zu schaffen (benutzt zum Beispiel einen Sack für Runen, einen anderen für Moonstones o.ä.).

Jhelom: Im Rathaus erkundigt man sich nach der *Rune of Valor* (über *Name, Job, Valor* und *Rune* sprechen). Der Bürgermeister schickt Euch darauf zum Waffenhändler Nooman. Von Nooman erfahrt Ihr, daß die Rune von einer Ratte gestohlen wurde, die in einem Loch in der Sword & Keg-Taverne haust (fragt nach *Rune* und *Tale*).

Vor der Taverne trifft man einen Bettler. Man gibt ihm ein Goldstück. Der Bettler gibt sich darauf als Heftimus zu erkennen, einer der Piraten, die ein Stück der Schatzkarte besitzen (über *Name, Job, Den, Hawkins, Hand* reden). Für etwas Geld (Ihr müßt den Preis von zwanzig auf zehn Goldstücke herabhandeln) verrät er Euch, daß er seinen Kartenteil im Dungeon Wrong verlor (*Map, Dungeon, Wrong*). Bevor man die Taverne betritt, ist folgendes zu beachten: Jeder Gast muß seine Waffen auf einen Tisch im Eingangsflur ablegen. Da dies aber wahnsinnig umständlich ist, betritt nur Euer Anführer die Gaststube (im Solo-Mode).

An jedem späten Abend findet eine Schlägerei statt. Während des Handgemenges kann man die Besucher aber nicht ausfragen und deshalb müßt Ihr die Taverne bei Dämmerung betreten. Zu dieser Zeit haben sich nämlich alle Gäste an der große Theke versammelt. Falls in der Taverne bereits gekämpft wird, verläßt man den Ort und muß wohl oder übel auf den nächsten Tag warten. Andernfalls unterhält man sich mit Culham,

seine Goldnuggets in der Wechselstube gegen Münzen. Ich empfehle Euch, im Laden von Efram ein paar Taschen oder Säcke zu kaufen. Diese erhöhen nicht nur die Tragkraft Eurer Party, sondern helfen auch ein bißchen

Dungeon Destard

Level 3

Dungeon Destard

Level 4

Eierkammer

Gazers

Goldnuggets

Sea Serpents

Reapers & Giant Bats

Reapers

Giant Bats

der das *Mantra of Valor* preisgibt. Dann läßt man die Maus Sherry (ebenfalls im Solo-Mode) durch das Rattenloch links von der Theke kriechen. In der kleinen Kammer dahinter nimmt Sherry den Unsichtbarkeitsring, den Käse und die *Rune of Valor* mit. Außer dem Käse überträgt man die Gegenstände an ein anderes Partymitglied. Dann entläßt man Sherry aus der Party (sie kehrt von selbst zum Schloß von Lord British zurück. Als nächstes geht man zur Herberge, wo man für rund 30 Goldstücke übernachten kann. Am anderen Morgen kauft man bei einem Händler am Anlegesteg ein großes Schiff (200 Goldstücke).

Mit diesem fährt man ein Stück nach Süden, zum *Shrine of Valor.* Dort benutzt man die *Rune of Valor* und spricht das Mantra (es lautet *Ra*), worauf sich das magische Kraftfeld, das den Altar umgibt, auflöst, und einen *Moonstone* freigibt. Nun läßt man sämtliche Partymitglieder am Altar meditieren (der *Shrine of Valor* erhöht die physische Stärke eines Charakters). Wahrscheinlich werdet Ihr von einer Horde Gargoyles angegriffen, gegen die Ihr Euch verteidigen müßt. Danach geht man zurück zum Schiff und fährt die Küste entlang nach Norden. Unterwegs kommt man bei der Stadt Skara Brae vorbei (ungefähr bei 15 Grad Süd, 30 Grad West).

Falls Ihr noch genügend Geld habt, solltet Ihr Euch hier beim Magier Horance mit Zaubersprüchen (z.B. *Hair Storm, Flame Wind* oder *Kill*) und Zutaten eindecken (*Blood Moss, Sulfurous Ash, Spider Silk* etc.).

Bei 23 Grad Nord, 28 Grad West befindet sich ein Anlegesteg. Dort hält man an und steigt aus. Man geht ein Stück den Pfad entlang, der vom Steg wegführt und findet eine kleine Hütte, in der Mrs. Moorehead, die Witwe des Piraten, wohnt. Sie erzählt, daß ihr Teil der Schatzkarte von einer Gruppe Zigeuner gestohlen wurde (fragt nach *Name, Moorhead, Widow, Map* und *Stole*). Das nächste Ziel ist die Stadt Minoc (ebenfalls mit dem Schiff zu erreichen).

Minoc: Man macht das Schiff am Anlegesteg (31 Grad Nord, 36 Grad Ost) fest und geht dann zum Rathaus.

Dort fragt man die Bürgermeisterin Isabella nach der *Rune of Sacrifice.* Sie schickt Euch zu Selganor, dem Vorsitzenden der Handwerkergilde. Selganor verlangt, daß auch Ihr der Gilde beitretet, bevor er Euch die Rune gibt (über *Name, History, Crystal, Tale, Business, Guild, Julia, Lute, Isabella* und *Gwenno* reden). Dafür braucht man aber zuerst eine Panflöte, die man sich von der Instrumentenbauerin Julia anfertigen läßt (fragt nach *Panpipes, Cut* und *Board*). Dazu benötigt Ihr ein Stück Eibenholz, das Ihr in der Nähe der Stadt Yew bekommen könnt (wenn Ihr Euch bisher an die beiden vorherigen Teile dieser Kopfnuß gehalten habt, befindet sich das Holzscheit bereits in Eurem Backpack). Das Holz muß man im Sägewerk östlich von Minoc zurechtsägen lassen (kostet fünf Goldstükke). Mit der Panflöte geht man zur Bardin Gwenno (auch sie hält sich meist in der Handwerkergilde auf), die Euch eine bestimmte Melodie beibringen wird (nach *Stones* fragen). Gwenno und Julia könnt Ihr übrigens in Eure Party aufnehmen, wenn Ihr wollt.

Man spricht nun mit Selganor und spielt die eben gelernte Melodie auf der Panflöte (auf dem Zahlenblock *6789878767653* eingeben). Ihr bekommt darauf die *Rune of Sacrifice.* Das *Mantra of Sacrifice* erfahrt Ihr bei der Heilerin Tara in der Nordhälfte der Stadt Minoc. Falls die Nacht hereinbricht, übernachtet man in der Herberge (The Tinker's Inn). Als nächstes geht man zum Dungeon Covetous, der auch den Namen Wrong trägt (zur Erinnerung: Der Pirat Heftimus hatte im Dungeon Wrong ein Stück der Schatzkarte verloren, das man natürlich unbedingt finden muß).

Dungeon Covetous/Wrong, Level 1: Der Dungeoneingang befindet sich ganz in der Nähe von Minoc (31 Grad Nord, 40 Grad Ost). Er ist nur mit einem Kahn zu erreichen; das Schiff ist zu groß.

Zur Not könnt Ihr den Kahn auch in Minoc kaufen (20 Goldstücke). Im ersten Level findet Ihr zahlreiche Türen (oft magisch verschlossen) und Fallgitter. Sämtliche Monster hier unten sind in kleinen Kammern eingeschlossen. Falls Ihr mit ihnen kämpfen wollt, müssen zuerst die sechs Fallgitter geöffnet werden, indem man die entsprechenden Hebel betätigt (siehe Karte). Im Nordosten befindet sich eine Geheimkammer, die durch ein elektronisches Feld verschlossen ist.

Wie man das Kraftfeld umgeht und was sich dahinter befindet, werde ich allerdings erst im vierten Teil der Kopfnuß behandeln (man muß später sowieso nochmal in den Dungeon Wrong ge-

Dungeon Wrong Level 1

Ausgang Dungeon Wrong

Nach Minoc (Covetous)

Dungeon Wrong

Level 2

hen). Über Leiter 1 gelangt man in den zweiten Level.

Dungeon Covetous/Wrong, Level 2: Auch hier sind die Monster in Kammern eingeschlossen (unter anderem ein Dämon). Indem man mit *Telekinesis* den Hebel in der Kammer ganz links umlegt, öffnet sich das gegenüberliegende Fallgitter und gibt so den Zugang zur Leiter nach unten frei.

Dungeon Covetous/Wrong, Level 3: Nachdem man die Hydra besiegt hat, sucht man die Wände ab und entdeckt eine Geheimtür, die zu einer Schatzkammer führt. Unter anderem findet man dort auch den Kartenteil des Piraten Heftimus. Der Vollständigkeit halber hier noch eine Anmerkung zum vierten Level des Dungeon Wrong.

Dungeon Covetous/Wrong, Level 4:

In den beiden Kammern trifft man je nach Tageszeit auf Geister oder ein paar Wölfe. Mehr gibt es in diesem Mini-Level nicht. Man verläßt den Dungeon Wrong und fährt mit dem Schiff die Küste entlang in Richtung Nord-Osten. Bei 26 Grad Nord, 61 Grad Ost legt man am Ufer an und geht zum *Shrine of Sacrifice* (Koordinaten: 24 Grad Nord, 66 Grad Ost).

Dort benutzt man die Rune und spricht das Mantra (*CAH*). Danach kann man den Moonstone vom Altar wegnehmen. Ganz in der Nähe wohnt der friedliche Gargoyle Sin'Vraal (15 Grad Nord, 63 Grad Ost). Man fragt ihn, ob er einen Piraten gesehen habe (Sandy sagte, daß Captain Hawkins mit seinem Teil der Schatzkarte zu Sin'Vraal gefahren sei). Von Sin'Vraal erfährt man, daß der Captain von den *Giant Ants* (Ameisen) verschleppt worden sei. Seine Leiche befände sich irgendwo in ihrem Tunnelbau. Der Eingang zum Ameisenbau liegt bei 21 Grad Nord, 66 Grad Ost.

The Ant Mound, Level 1: Riesenameisen sind harmlos. Lästig wird es erst, wenn man von zehn Ameisen gleichzeitig angegriffen wird und ständig neue hinzukommen (was übrigens ziemlich oft passiert). Im ersten Level gibt es nichts Wichtiges. Durch ein Loch gelangt man in den zweiten Level.

The Ant Mound, Level 2: Hier gibt es eine Vorratskammer mit Trauben und Fleisch (kann man ruhig mitnehmen). Um den kleinen Tümpel in der Mitte wachsen einige *Nightshade Mushrooms*, die fürs Zaubern verwendet werden können. Stopft damit Eure Taschen voll und steigt bei Loch 1 in den dritten Level.

The Ant Mound, Level 3: Im dritten Level gibt es eine Kammer, in der alles, was für die Ameisen ungenießbar ist, aufgetürmt wurde. Darunter befinden sich zum Beispiel Goldnuggets, Fackeln oder Waffen. Seht Euch die Sache einmal an und nehmt mit, was Ihr gebrauchen

The Ant Mound

Level 2

Nightshade Mushrooms

Vorratskammer

The Ant Mound

Level 3

Abstellkammer

könnt. Bei Loch 2 steigt man hinab in den vierten und letzten Level.

The Ant Mound, Level 4: Die Leiche von Hawkins liegt in der Kammer der Ameisenkönigin. Da es in diesem Level aber unheimlich viele Ameisen gibt, müßt Ihr einen Kämpfer aus Eurer Party mit einem Unsichtbarkeitsring ausrüsten und ihn dann im Solo Mode zur Leiche des Captains steuern. Den Rest der Party stellt man am besten in einer kleinen Nebenkammer des Tunnelsystems ab. In Hawkins' Tasche findet man einen weiteren Teil der Schatzkarte. Übrigens solltet Ihr die Ameisenkönigin am Leben lassen (Thariand im Lycaeum bittet Euch darum). Mit Hilfe des *Orb of the Moons* teleportiert man die Party zurück zum *Shrine of Sacrifice*. Dann fährt man mit dem Schiff zur *Dagger Isle* (Koordinaten: 20 Grad Nord, 80 Grad Ost). Dort wohnt der Einsiedler Bonn. Man fragt ihn nach seinem Teil der Schatzkarte (*Shoe, Sea, Dancing, Waltz, Map, House, Basement, Comfort, Bumberchutes, Secret, World, Die*).

Die Karte befindet sich im Keller von Bonns Haus, und die Leiter zum Keller befindet sich unter seinem Cembalo (*Harpsichord*). Man fährt mit dem Schiff ein Stück weiter nach Süden und ankert bei 10 Grad Nord, 79 Grad Ost. Man befindet sich nun in der Nähe des *Shrine of Honesty*. Nachdem man sich nach der üblichen Methode den Moonstone geholt hat (Rune benutzen, Mantra *Ahm* sprechen), geht die Reise weiter zur Festung Serpent's Hold.

Serpent's Hold: An der Bootsanlegestelle bei 75 Grad Süd, 35 Grad Ost geht man vor Anker. Man betritt zuerst die Burg. Dort unterhält man sich im Thronsaal mit verschiedenen Rittern. Sir Caradon of Trinsic erzählt von einer mysteriösen Begegnung mit den Gargoyles, bei der sein Freund ums Le-

ben kam (über *Adventure, Shrine, Dead, Vengeance* und *Beasts*) sprechen. Man hat nun Gelegenheit, in die Gilde der Ritter und Kämpfer einzutreten. Koronada, der Vorsitzende dieser Gilde, verlangt von Euch ein spezielles Schild (gemeint ist ein *Magic Shield*), bevor Ihr aufgenommen werden könnt (*Name, Lighthouse, Order, Courage*).

Gegenüber der Burg wohnt der Schmied Gherrick, bei dem man sich dieses Schild aus einem *Curved Heater*, einem *Gem* und einem Goldnugget anfertigen lassen kann (nach *Shield* fragen). In Serpent's Hold könnt Ihr auch neue Partymitglieder aufnehmen. Die Ritter Seggallion (sprecht über *Name, Job, Ashtalarea, Unfamiliar, Tyme, Pildar, Blue, Entered, Community, Queer* und *Join*) und Sentri (*Name, Job, Returned, Gargoyles, Join*) stehen zu Euren Diensten. Hier noch eine Bemerkung am Rande: Im ersten Teil dieser Kopfnuß wurde ein Pergament erwähnt, auf dem geschrieben stand, man solle nach einem Hinweis unter einer Pflanze in Serpent's Hold suchen. Tatsächlich kann man hier eine zweite Schriftrolle finden, die Euch zur Stadt Minoc schickt. Dort findet man wiederum ein Schriftstück mit einem Tip, wo man als nächstes zu suchen hat. Hat man schließlich den achten und letzten Zettel in den Händen, erhält man den Rat, das sprechende Pferd in Iolo's Hut (südöstlich von Empath Abbey) auf *Clue* anzusprechen. Das Pferd gibt Euch einige Tips zu *Ultima V* (wohl ein kleiner Scherz von Origin). Doch nun zurück nach Serpent's Hold.

Bei Loubet (nach *Touche, Zip, Ringing, Instruction* und *Lesseon* fragen) kann man seine Fechtkünste durch eine Unterrichsstunde verbessern (*Dexterity* wird erhöht). In der *Griffon's Den*-Taverne trefft Ihr die Ex-Piratin Morchella. Wenn man ihr das *Magic Shield* gibt, bekommt Ihr

ihren Teil der Schatzkarte (über *Name, Sailor, British, John, Map* und *Shield* sprechen). In der Taverne kann man auch Essensrationen einkaufen. Falls Ihr noch ein Drachenei bei euch habt, könnt Ihr es dem Koch Shubin geben (*Roll, Cook, Adventure, Care, Ingredients, Egg, Mantra, Sandy*). Man bekommt ein paar Brötchen dafür. Nun verläßt man Serpent's Hold und sucht nach den letzten beiden Teilen der Schatzkarte. Eines findet Ihr auf einer kleinen unbewohnten Insel westlich von Serpent's Hold in einem Schiffswrack (71 Grad Süd, 15 Grad Ost). Das Schiffswrack wird von ein paar untoten Skeletten und Geistern bewacht (wahrscheinlich die ehemalige Schiffsbesatzung).

Das letzte Kartenstück müßt Ihr dem Zigeuner Arturos für 50 Goldstücke abkaufen (Ihr müßt den Preis von 100 Goldstücken herunterhandeln). Arturos hält sich in der Wildnis zwischen den Städten Paws und Trinsic auf (41 Grad Süd, 12 Grad Ost). Redet mit ihm über *Name* und *Map*.

Damit befinden sich acht von neun Teilen der Piratenschatzkarte in Eurem Besitz. Den letzten Teil hat der Pirat Homer bei sich. Wenn Ihr die einzelnen Stücke richtig zusammensetzt, werdet Ihr zu einem fiesen Dungeon gelangen, in dessen letztem Level der Piratenschatz zu finden ist. Wo sich der besagte Dungeon nun genau befindet, welche Schätze dort auf Euch warten und was sonst noch für Dinge auf Euch zukommen, erfahrt Ihr im nächsten Teil der Lösung.

Hannes Kruppa

SECRET SERVICE

Der Adler ruft ... er ruft, ...

... aber es ist besetzt. Was für eine blöde Einleitung. Aber hier ist im Moment sowieso eine einzige Baustelle. Gerade hab' ich mir wieder ein wichtiges File von der Disk gelöscht – also nochmal, dann sind irgendwelche Fritzen mit einem Industriestaubsauger am werkeln, Manfreds Hund schnauft um meinen Tisch herum, und es geht akut auf die Mittagszeit zu. Jetzt, nur wenige Minuten nach meinem kötzlichen Mittagsmahl (heute zur Abwechslung Mikrowellen-Bihun-Suppe mit Würstchen drin) bewerben sich lauter Leute mit Schlips und Anzug, die Bauarbeiter auf dem Dach vom Karstadt gegenüber legen sich so richtig ins Zeug, das Radio säuselt, niemand ist telefonisch zu erreichen, der Chef hat den Abflug gemacht (wenn man ihn schonmal braucht...) usw. – ein ganz normaler Tag im Tronic-Verlag also. Wenn Ihr, liebe Leser, nch ein paar ähnlich normale Tips in der Tasche habt, dann steckt sie in einen Umschlag, macht eine Briefmarke drauf und schmeißt das Ganze mit folgender Adresse in den Briefkasten: Bela Lugosi, Postfach 870, 3440 Eschwege, oder ASM, Secret Service, Am Stad 35, 3440 Eschwege.

Wie Ihr sicher alle mitbekommen habt, verlosen wir unter allen Tip-Einsendern Software – egal ob Secret Service oder Hint Hunt. Die ersten PRGs sind schon unterwegs zu ihren neuen Besitzern. Wenn Ihr also plötzlich und kommentarlos (wie es unsere Art ist...) ein Programm vom Tronic-Verlag bekommt, dann wißt Ihr, was die Uhr geschlagen hat. Allerdings wird sich diese 'Ausschüttung' nicht auf Software beschränken. Wir schicken, was wir gerade so haben – T-Shirts, Sammelordner, Software, vielleicht mal 'n Stick. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr auch – unverbindlich – einen Wunsch äußern. Auf keinen Fall dürft Ihr vergessen, Euer System anzugeben! Ok, das war's dazu! Wir sehen uns noch! Euer Uli

Legend of Faerghail

Das wichtigste ist, sich anfangs eine gute Party zusammenzustellen. Dabei sollte man sich schon etwas Zeit lassen. Meine Truppe bestand aus einem Dieb, Krieger, Schmied, Illusionist, Magier und einer Heilerin. Diese und der Schmied nehmen im Spielverlauf eine wichtige Rolle ein, da nur die beiden in der Lage sind, Rüstung und Trefferpunkte wieder auf den besten Stand zu bringen. Nach Auswahl der Charaktere kann das Abenteuer auch schon beginnen. Am besten macht man die Party bevor man das erste Dungeon betritt etwas stärker.

Also: Soviele Gegner wie nur möglich mitnehmen und sich bei ernsteren Verletzungen im Tempel wieder heilen lassen.

Man besitzt die Möglichkeit, Charaktere von anderen Rollenspielen rüberzuziehen. Sollte also jemand schon ruhmreiche Kämpfer besitzen, ist es günstig, sie allein schon des Geldes wegen zu übernehmen, weil das Portemonnaie anfangs sehr schlecht aufzufüllen ist.

Der erste Weg sollte in den südöstlichen Teil von Faerghail gehen, dort erhält man den Stab des Heilers.

Das erste Dungeon ist die Zwergenmine im Westen von Faerghail. Diese besitzt zwei Eingänge, der nördlichere ist der richtige. Im ersten Level findet man die Magische Kugel, die die abgelaufene Strecke mitzeichnet. In Verbindung mit dem Zauberspruch „Magische Karte" bekommt man sogar das komplette Level inklusive Geheimgänge gezeigt.

Im zweiten Level sollte man unbedingt den Stahlschlüssel mitnehmen, außerdem einen Spaten mieten, um den eingefallenen Schacht zum Shaolinstab freizuschaufeln. Von dort aus nimmt man erstmal den Notausgang und wendet den Stahlschlüssel an.

Wir befinden uns nun in Cyldane, der zweiten Stadt im Lande Faerghail. Als erstes wird dort Cyldane selbst aufgesucht, und erhält Instruktionen vom dortigen Herren. Nach seiner Anweisung suchen wir die Abtei Sagacita auf. Ich muß natürlich nicht erwähnen, daß alle wichtigen Gegenstände, Waffen, Rüstungen und Hinweise mitgenommen werden. Im untersten Teil der Abtei finden wir ein Seil und einen Steinsarg. Mit dem Seil hangeln wir uns später wieder hoch. Nach Verlassen des Dungeons steuern wir auf das Orakel zu. Am Anfang treffen wir einen in Pension gegangenen Erzmagier, der uns einen Lederbeutel gibt. Auf unserem weiteren Weg treffen wir auf vier Elementare, bei deren Rätseln folgende Antworten einzugeben sind.

Wasserelementar: FEUER
Luftelementar: ECHO
Erdelementar: TOCHTER
Feuerelementar: AUGEN

Am Ende des Ganges erhalten wir eine Waffe und einen Hinweis. Das ist auch schon alles was wir in diesem Abschnitt zu erledigen haben. Zurück in der Zwergenmine gehen wir ins dritte Level und holen uns Schießpulver und Zunderkasten. Da-

mit geht's zurück ins erste Level und zum Zwergenkönig. Die Wand hinter Ihm mit dem Schießpulver aufsprengen und die Mine verlassen.

Nun bewegt man sich zur Elfenpyramide. Dort ist es sehr wichtig, alle nur findbaren Schlüssel mitzunehmen. Im dritten Level drückt man zuerst den Knopf in der Bibliothek und anschließend den Knopf im südlichen Teil. Dadurch wird ein Geheimraum sichtbar, in dem man den Lichtschlüssel findet. Auch den Knopf in diesem Raum drückt man, um wieder den Weg zur Treppe frei zu machen. Im vierten Level begegnet Ihr einem Maskenträger. Nach Beendigung des Kampfes liegt einen Schritt weiter die Maske des Balaans. Diese mit dem Lederbeutel aufnehmen. Danach macht man sich auf den Weg zum alten Elfenkönig.

Die schwarzen Stichflammen löscht man mit Weihwasser. Auch hier ist wieder ein Elementar. Die richtige Antwort zu seinem Rätsel ist KREIS. Beim Elfenkönig bekommt man den Elfenbogen. Damit ist dieses Dungeon erledigt.

Bevor wir uns an das nächste Dungeon wagen, möchte ich einige wichtige Tips geben. Es ist natürlich wichtig, zwischendurch immer wieder in den Zunftrat zu gehen, um sich befördern zu lassen.

Mit dem Schießpulver bekommt man auch alle anderen Türen und Mauern gesprengt, falls mal ein Schlüssel fehlen sollte. Hierzu geht man am besten folgendermaßen vor: Das Schießpulver im Laden verkaufen und hinterher abspeichern. Danach mit einer Kopie der Spielstanddiskette in den Laden gehen und erneut kaufen. Diesen Trick kann man natürlich beliebig oft anwenden, auch mit anderen Items.

Das nächste Dungeon ist der Tempel der Drachendiener. Im ersten Level sind keine allzu wichtigen Sachen zu ergattern. Im zweiten Level ist die Mithrilkugel mitzunehmen. Außerdem befinden sich dort noch die Henkersklinge und ein Pergament, das zur Waffenkunde beiträgt. Äußerst wichtig ist in diesem Level der Schlüsselstab.

Auch dort ist wieder ein Rätsel, viel Vergnügen!

Den Raum dahinter kann man aber auch durch einen Geheimgang erreichen. Dort findet man den Stab des Lichts. Damit wäre das Dungeon auch erledigt.

Als nächstes ist das verfallende Schloß an der Reihe. Im ersten Level unbedingt den Fischkescher mitnehmen! Die Treppe im Süden, die nach unten führt, nehmen. Jetzt ist man im ersten Kellergeschoß. In Idrielles Grab den Knopf „Ich verdopple alle Winkel!" und „Drücke mich und schone Deine Füße" drücken, und ganz im Norden in der Nische den Götterhammer holen, eine sehr gute Waffe für den Schmied. In Graf Covacs Grabkammer befinden sich auch noch der Stab des Lichtes und ein Sturmzepter.

Die Treppe im Südosten führt in das zweite Untergeschoß. Im Norden liegt der Zinkschlüssel zum Öffnen der Zellentüren. Die Hunde im Südosten mit den gefundenen Knochen ablenken. Hinter ihnen befinden sich noch nützliche Items. Drückt man den gläsernen Knopf im Süden, werden alle Wände unsichtbar. Der Party fällt es außerdem sehr schwer dort unten zu laufen. Zu holen ist dort auch nichts besonderes. Hat man in diesem Level alles abgegrast, müssen wir zurück nach Level eins, um dort die Treppe im Nordwesten zu nehmen. Dort befindet sich auch der Türschlüssel, mit dem man das Dungeon wieder verlassen kann. Übrigens sind die Gemälde im Norden sehr sehenswert. Die Fensterläden lassen sich durch die Holzkurbel, die sich in einem der Türme befindet, öffnen. Scheint das Licht in das Zimmer, wird man übrigens mit jedem Schritt geheilt.

Den Siegelring im Schlafgemach am Wappen anwenden, dann öffnet sich eine Tür. Im Musikzimmer den Hausherren mit der Mithrilkugel einfangen und mitnehmen. Nun den ersten Turm im Südosten betreten. Im zweiten Stock ist die Brücke, die beide Türme verbindet. Im obersten Stock folgendermaßen vorgehen: Tür Richtung Westen nehmen, bis an den Hinweis „Nur für den Schloßherrn!". Dort den gefangenen Vampir anwenden. Mit dem Fischkescher holt man sich den Smaragd. Über die kleine Brücke in den zweiten Turm gehen und in der obersten Etage erneut den Vampir anwenden. Hier erhält man das Heft der Kraft, eine sehr kostbare Waffe.

In der Etage mit dem Wachs den gefundenen Eimer Sand anwenden, um nicht auszurutschen. Beim Rätsel an der massiven Tür das Wort TREPPE eingeben.

Übrigens kann man diesen Turm auch zuerst betreten, jenachdem wo man den besseren Ausgangspunkt hat. Damit wäre das Dungeon fertig, und man kann nun zum Hauptteil, dem Berg, vordringen. Diesen erreicht man durch den südlichen Eingang der Zwergenminen. Von dort aus erreicht man auch das vierte Level durch die nach oben führende Treppe direkt am Eingang. Das Rätsel des Elementarwächters beantwortet man mit PFLUG. Im vierten Level findet man das Schwert Inquisitor.

Jetzt zurück nach Level fünf. Dort kann man sich eigentlich auf den direkten Weg zur Treppe machen. Aber Vorsicht: Die Zwerge sind nicht von schwachen Eltern, und auf dem letzten Stück sind viele Dunkelzonen. Die Party wird hier häufig um die eigene Achse gedreht. Im sechsten Level wartet ein Zwergenschmied auf eine Lösung. Hier gibt man den Namen SPINGO ein und findet schließlich nochmals eine Drachenrüstung. An einer Stelle versengt ein Lichtstrahl die Haut der Charaktere. Dort habe ich mich von einer anderen Seite in den Gang gesprengt, wo die Korona liegt. Man gibt den Smaragd, die Korona und den Schlüsselstab einem Charakter und geht wieder zum Zwergenschmied. Man benutzt die Korona, und der Schmied verbindet sie mit dem Smaragd. Den daraus gewonnenen Gegenstand benutzt man, und der Schmied verarbeitet es wiederum mit dem Schlüsselstab zu dem 'Stab'.

Am Hinweisschild zielstrebig geradeaus und auch wirklich nur noch vorwärts gehen. Man gelangt automatisch in den Gang zur Treppe nach Level drei.

Dieses ist das schwierigste Level überhaupt. Man kann nicht abspeichern und keine magische Karte benutzen. Man kommt in einen großen Raum, durch den nur ein Weg hindurchführt, der Rest besteht aus tödlichen Fallen. Am Ende des Horrorweges sind zwei Räume mit Gegenständen und ein langer Gang. In diesem Gang findet man den Stab des Todes. Bei der Treppe ist noch ein langer Gang, der in die Wildnis führt.

Dort geht man bis zu dem Fels mit der Tür. Man wartet die erste Morgendämmerung ab und benutzt den 'Stab'; dieser öffnet den Berg. Man macht erneut einen Schritt gegen den Fels und ist nun drin. Im ersten Level kann man den direkten Weg zur Treppe, bzw. Loch nehmen. Im zweiten Level schlägt man sich bis zum Mittelpunkt durch und beantwortet die Frage mit EISBLUME. Den trockenen Lehm nimmt man mit.

Man wird automatisch in den östlichen Teil des Levels teleportiert. Dort die handvoll Wasser mitnehmen. Diesmal wird man in den südöstlichen Teil gebeamt. Sind die unsichtbaren Wän-

de abgeklappert, benutzt man am Ende des Ganges den Lehm mit dem Wasser. Man erhält einen Lehmklumpen. Aus diesem formt ein Elementarwesen einen Lehmschlüssel und teleportiert die Party in den letzten Abschnitt, in dem man sich auf den schnellsten Weg zur Treppe macht. Nun hat man das allerletzte Level erreicht.

An der Stelle, wo man nicht weiterkommt, benutzt man den Shaolinstab. Im Norden ist wiederum ein Elementar, das aus dem Lehm- einen Tonschlüssel macht. Mit diesem geht man in Richtung Norden. An den Lavastellen benutzt man den Steinsarg. In der Mitte des nördlichsten Raumes ist der Drache. Man gibt dem Krieger mit den meisten Trefferpunkten die Totenmaske und den Götterhammer und bekämpft den Drachen. Der größte Teil der Party wir wohl dabei draufgehen. Anschließend legt man an der gleichen Stelle die Maske in das Blut des Drachen. Was dann passiert, habe ich nicht nur einmal genossen.

Das ist der mir bekannte und funktionierende Lösungsweg. Wahrscheinlich existieren auch noch weitere.

Andræ & Holger

hint hunt

Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen . . .

Inspektor Griffu

Zu dem Computerspiel (?) Inspektor Griffu hat David zwei Fragen: Gelangt man in das alte Schloß, bevor der Vampir gegen 18 Uhr erscheint, und wenn ja, wie? Wie kommt man ansonsten an diesem vorbei?

Zombie & Tangled Tales

S.O.S.! Stefan sucht dringend Tips oder Lösungen zu Zombie und Tangled Tales

Crack Down

B.D. möchte gern wissen, wie man bei Crack Down auf dem *CPC* (ja, den gibt's auch noch!) unendlich viele Leben bekommt oder Levels überspringen kann.

Mercenary

Bei Mercenary – Flucht aus Targ hat der Söldner Hawk einige ungelöste Knackpunkte: Wo bekommt man den Paß für den Aufzug mit den Koordinaten 03-15? Wo liegt der Hangar, der auf dem Plan ohne Koordinaten eingetragen ist? Wo ist der Schlüssel für die Tür gegenüber der Gruft (Hangar 09-05)?

Legend of Faerghail

Auch dem Legend of Faerghail-geschädigten Jürgen soll in dieser Ausgabe eine kleine Gefälligkeit getan werden. Von seinen 12 Fragen können wir allerdings nur einige veröffentlichen: 1.) Wie und mit was komme ich über den Lavasee? 2.) Beim Abgrund in der Nähe des Lavasees wird wahrscheinlich ein Stab benötigt. Was für einer ist das? 3.) Was liegt hinter der extrem verriegelten Tür im Stall des Erdgeschosses der Elfenpyramide. Ist das etwa eine *Joke- Door*? 4.) Wie kommt man in die Zellen im elfischen Zellentrakt? 5.) Was soll man mit dem Elfenkrieger anfangen, der vor dem Elfentrakt steht und „Sagt doch was!" von sich gibt?

Rainbow Islands

Holgi sucht einen *Cheat* zu dem Spiel Rainbow Islands auf dem Amiga!

Rock-On (PC-Engine)

Gunnar, der, wie er mir mitteilte, vor lauter Verzweiflung schon fast kahlköpfig geworden ist, erhofft von Euch ein Wunderhaarwuchsmittel oder einen Cheat zu Rock-On (PC-Engine), damit er sich zumindest keine weiteren Haare ausreißen muß.

Zelda II (NES)

Bomo, der den Streß mit unserer *Hotline* wirklich versteht, hat trotzdem einige Fragen zu dem Spielmodul Zelda II fürs NES. Sie seien ihm gewährt: Wo findet man den magischen Schlüssel? Wo findet man das magische Kreuz?

Y'S

Auch zu Y'S auf dem *Sega-Master-System* haben wir wieder eine Fragen zu verbuchen. Ralf möchte wissen, wie man aus dem Bild mit den Spiegeln von dem alten Mann in den *Tower of Rado* kommt. Was benötigt man dafür? Ich habe heute meinen guten Tag, die Phantasy Star-Frage wird auch noch veröffentlicht: Wie bekommt man den Roboter *Hapsby* und wie gelangt man auf den Planeten *Dezoris*?

Dragon Wars

Und hier wieder die obligatorischen Dragon Wars-Fragen, diesmal von Malte: Wo ist der Silberschlüssel für Irkalla? Wie kommt man aus dem ersten Raum in der Magieschule? Wie kommt man in den *Sunken Ruins* weiter, beim Wasserloch bleibt Malte stecken. Wozu ist das *Dragon Gem* gut?

Sir Fred

Sir Fred scheint Thomas einige Schwierigkeiten zu machen. Er kommt im zweiten Level nicht weiter. Wer hilft?

Dungeon Master

Ja, ich habe es auch nicht für möglich gehalten, aber es kommt tatsächlich noch eine Frage zum legendären Dungeon Master. Und zwar wollen J.R. und Pilzke wissen,

wie man *Lord Chaos* und seine Monsterchen im 13.Level vernichtet.

(Anm.: Die Dämonen im Gefolge von Chaos hält man sich am besten mit dem Zauberkäfig (Encage) des Feuerstabs vom Leibe und bearbeitet sie mit Feuerbällen oder dem Feuerstabzauber Fuse. Man muß aber eigentlich gar nicht alle Dämonen vernichten, um dem finstren Zauberer den Garaus machen zu können. Dies bewerkstelligt man auch mit der Zauberkäfigoption des Feuerstabs (das Kerlchen am besten von allen Seiten einpferchen) und der weiteren Option „Verbinden" (Evoke), welche den Übeltäter aus seinem Zauberkäfig heraus an einen anderen Ort teleportiert. Nach der mehrmaligen Wiederholung dieses Spielchens hat man's dann schlielich geschafft.)

Starflight II

Markus, den schon seit einiger Zeit das Spielchen Starflight II wurmt, möchte wissen, wo der Key Transmitter zu finden ist, den man benötigt, um an dem *Guardian* vorbeizukommen. Es ist ihm bereits bekannt, daß er sich auf dem Planeten im Orbit 3 im System 106*14 befinden soll. Der genaue Standort ist aber noch unbekannt.

Die Hard

Um seinem Schicksal bei Die Hard zu entgehen, wendet sich Arne mit seinem Anliegen vertrauensvoll an Euch: Wie kommt man, wenn man sich vom zweiten Dach mit dem Seil in das Fenster im 33.Stockwerk schwingt, lebend an den zwei Söldnern vorbei?

Vindicators

Tips zu Vindicators hätte Pluto gern von Euch. Er möchte vor allem wissen, wie man *Unlimited Lives* und Extrawaffen bekommt.

Conquest of Camelot

König Arthur kriegt bei seiner Conquest of Camelot den schwarzen Ritter nicht aus dem Sattel.

(Anm.: Ich empfehle ihm die Kopfnuß aus der ASM Special 8, diese dürfte ihm eigentlich schon auf die Sprünge helfen.)

Fire and Brimstone

M. Haase, der bekanntlich von nix weiß, kommt auch bei Fire and Brimstone nicht weiter. Also will er schummeln, und dazu braucht er Eure Hilfe. Neben Cheats sind aber auch Lösungstips sehr gefragt.

Lost Dutchman Mine

Wozu braucht man bei Lost Dutchman Mine a.) das Messer und b.) die Schaufel. Wie benutzt man die Hose und die Decke. In welchen Minen findet man Teile der Karte? Dies fragt Euch Bambus Joe.

Space Rogue

Space Rogue – Udo in Nöten: Kann man Prosk dazu bewegen, seinen Hyperraumantrieb rauszurücken? Wie erfülle ich den Auftrag von Avenstar?

... und ein paar Antworten

Gruds in Space

Unser Erich läßt sich hiermit herab und beantwortet mal 'ne Frage zu Gruds in Space, die wir in der ASM 10/90 veröffentlicht hatten: So weit ich mich erinnern kann, lautet der Befehl *Shoot tree*, worauf offenbar ein am Ufer stehender Baum umkippt und eine Brücke über den Fluß bildet. (Vorsicht, den Freund unseres Schreibers hätte es bei dieser Aktion fast erschlagen.)

Erich

Simon's Quest

Michael kann auch bald wieder Simon's Quest auf seiner Nintendo-Konsole klimpern (ASM 8+9/90), denn W. aus Kärnten weiß, wie's geht: Dem Fährmann muß man das Herz zeigen, welches man im zweiten Level bekommt. Dann in das Boot steigen, am anderen Ufer aussteigen und nach links weitergehen. (3.Level) wenn man von da aus noch weiter nach links geht und die acht Lifte überspringt, kommt man zu dem alten Mann am *Deborah-Cliff*. Dieser hat den Diamanten. Über das Wasserloch kommt man nicht, man muß links herum gehen. Schließlich kommt man auf der anderen Seite des rechten Friedhofes heraus.

Mayerhofer W.

Castlevania

Auch für Rainer gibt's einen schönen Gruß aus Kärnten, und außerdem die Antwort auf die Castlevania-Frage (Nintendo) aus ASM 8+9/90: Wenn man in das zweite Hauptlevel kommen will, ist folgendes zu tun: 1.) Zweite Kerze nehmen! 2.) Erste Kerze nehmen! (Doppelschuß) 3.) Ganz links die Kerze herunterschieben, aber nicht nehmen! 4.) Dracula besiegen. 5.) Das Monster nach Dracula ist mit dem „3-fach-Schuß" leicht zu erledigen. Ohne diese Extrawaffe hat man beim zweiten Hauptmonster keinen Erfolg!!

Mayerhofer W.

Future Wars

Hier kommt die Antwort auf Olivers Frage zu Future Wars in der ASM 10/90: Wenn man den Raum, in dem der Kelch steht, das erste Mal betritt, betet dort noch ein Mönch. Man gehe nun hinaus und zu dem Raum, in dem der Mönch ist, den man mit dem Wein vergiften soll, und erhält von diesem den Auftrag, Wein zu holen. Wenn man den Kelch-Raum nun wieder betritt, ist der andere Mönch nicht mehr da, und man kann den Kelch an sich nehmen. So einfach ist das!

Iron Imp

Guild of Thieves

Auch die Fans der Guild of Thieves sollen heute nicht zu kurz kommen; hier sind die Antworten zu Lindys Fragen aus der vorletzten Ausgabe:

1.) In der *Junction Chamber* finden wir einige Eisenplatten, die wir zur Seite schieben (*Pull Bars*). Wir erhalten Zutritt zu einer *Circular Chamber* und zu der Spitze eines Wasserfalls, wo wir eine Strickleiter finden. Diese wird heruntergelassen. Nun dürfte es kein Problem mehr sein, dem Höhlensystem zu entkommen.

2.) Man stürzt nicht immer beim Felsen ab, wenn man im vorhergehenden Raum die Gummistiefel aus dem Sand ausgegraben hat und anschließend mit diesem Schuhwerk weiterläuft.

3.) Um den Kristall aus dem Wachs zu holen, muß man den Spiegel nehmen und mit diesem einen Lichtstrahl aufs Wachs reflektie-

ren. (*Reflect beam on wax with mirror*)

4.) Um die Spinne töten zu können, muß man den Muspott aus der Schloßküche holen und diesen im Stall öffnen, damit einige Fliegen in ihm hängenbleiben. Da Spinnen ein paar leckeren Fliegen offenbar nicht widerstehen können, sollte man nun den Pott einfach fallen lassen und die Sache ist geleimt, gelle.

5.) Will man die Eisschlange besiegen, muß man, hat man sie einmal im Nacken, schnellstens zum *Room of hot coals* marschieren, der Rest erledigt sich von selbst.

Alexander Selck/W. Fröde

Agent X II

Ach ja. Der Code für den 2.Level bei Agent X II lautet: *GORMENG HAST.*

Simon Rosenberg

Dragon Wars

Lediglich mit der Antwort auf eine der vier Fragen zu Dragon Wars (ASM 10/90) können wir heute aufwarten: Die Falle in *Freeport* ist das *Sword of Freedom*, welches sich auf der Insel befinden soll. Wenn man es nehmen will, zerbröselt derjenige, der es berührt, zu Asche. Kleiner Scherz von *Namtar.* Also, Finger weg!

Stefan Kusterer

(Anm.: Eine Kopfnuß zu Dragon Wars befindet sich in der ASM Special 8 auf der Seite 25. Vielleicht hilft Dir das auch etwas weiter.)

Weil's so schön ist, schieben wir noch einen Beitrag zu Dragon Wars ein. Matthias, aufgepaßt: (Fragen aus ASM 5/90) Den *Stone Gargoyle* im *Magic College* überwindet man, indem man den Spruch *Cloak Arcane* zaubert. Diesen sollte man von dort aus zaubern, wo man den Raum betritt. Achtung, im nächsten Raum wartet ein Gegner mit ca. 270 Hitpoints, wo man nicht zaubern kann! Durch den nächsten Raum kommt man nur mit *Soften Stone.* Im vorletzten Raum einfach durchgehen, nicht kämpfen! im letzten Raum die *Soul Bowl* nehmen. Diese sollte man auch im *Misty Wood* beim Gedenkstein benutzen (*Druid*-Sprüche).

Hero's Quest

Auch für Thomas haben wir eine dolle Überraschung. Auch wenn er nicht unser Saalkandidat ist, kann er sich doch über die Antwort auf seine Frage zu Hero's Quest freuen. Hier ist sie: Will man den Schlüssel für die vom *Antwerp* bekommen, gehe man folgendermaßen vor:

1.) Man wartet am Schießplatz, nachdem man den Zettel in der Taverne gefunden hat, bis sich der eine verzogen hat. (Hiermit scheint auch ein Antwerp gemeint zu sein)

2.) Dann beschießt man den noch dagebliebenen mit *Flame Darts*, wobei man aber darauf achten sollte, daß dieser Spell die höchste Zerstörungskraft hat, denn sonst ist man vor dem Räuber tot. Man steigert den Zerstörungsgrad, indem man den Zauberspruch sehr oft benutzt. Der Zerstörungsgrad läßt sich hinter dem jeweiligen Spell im Menü betrachten. Aber das müßtest Du ja eigentlich schon längst wissen.

Mathias Zwerenz

Treasure Island Dizzy

Mr. Nucleon kann sich wieder auf eine fröhliche Eiersuche begeben, auch wenn jetzt nicht gerade die richtige Jahreszeit dazu ist. Wir haben nämlich die Antwort auf seine in der ASM 10/90 gestellte Frage zu Treasure Island Dizzy parat: Um an das goldene Ei zu kommen, muß man in der Schmugglerhöhle mit dem feuerfesten Anzug durch die Fackeln und dann immer nach rechts. Wenn man das Ei genommen hat, muß man schnell nach links rennen. Fröhliche Ostern!

Tobias Hess

Phantasy Star

Die Frage zu Phantasy Star aus der vorletzten Ausgabe erledigt sich jetzt: Um den Turm von *Balya Malya* zu schaffen, sollte man in der ersten Etage erstmal immer geradeaus gehen. Irgendwann kommt eine Treppe, die zur sechsten Etage führt.

Übrigens, den *Lac. Armour* gibt es in dem Gebäude auf *Dezoris*, in dem die vielen Zombies sind. Das *Lac. Shield* gibt es in einer Höhle (*cave*) auf *Dezoris*, und zwar dort, wo ein Dez. (??) sagt, man sollte nach links gehen. Macht es ja nicht! Ich schaffe den Dungeon unter dem *Governors Palace* nicht. Wer hilft mir?

Holly

Legend of Faerghail

Die Legend of Faerghail-Fragen aus der ASM 10/90 und mehr beantwortet die folgende Lösungskompilation: Antwort zur Frage des Feuerelementars im Tempel der Drachendiener: UND. Antwort zur Frage des Erdelements in der Zwergenmine: PFLUG. Antwort zur Frage nach den Schlüsseln zu den verschlossenen Türen in der Elfenpyramide: Level 4. Den ersten Schlüssel bekommt man vom Elfensoldaten, der in der Mitte des Raumes, vor dem Raum mit den Zellentüren steht. Auf die Frage des Elfensoldaten: „Sagt mir was!" sollte man *WAS* antworten. Alle anderen Schlüssel erhält man Zug um Zug, meist hinter verschlossenen Türen, in Kisten oder Nischen. außerdem können wir noch einige Antworten der Elementare in der Elfenpyramide und im Land hinter den Bergen geben: Die Antwort fürs Elementar in der Elfenpyramide lautet KREIS. Die Antwort fürs Wasserelementar im Land hinter den Bergen lautet FEUER. Die Antwort fürs Erdelementar im Land hinter den Bergen lautet TOCHTER. Die Antwort zur Frage nach der Tür im Schloß (Seelenturm) lautet TREPPE. Um in das nächste Land zu kommen, müßt Ihr den verschlossenen Notausgang in der Zwergenmine aufsprengen, aber nur in der Morgendämmerung! Vorher abspeichern, da der Rückweg danach versperrt ist. Ein weiteres Land erreicht man durch das unterste Level in der Zwergenmine. Dieses ist schwer zu erreichen, da nicht abgespeichert werden kann.

Ein Tip: Der Ausgang liegt genau gegenüber dem Eingang, ist aber ohne ständige Verletzung kaum zu erreichen. Hoher Rang der Charaktere und *Stab der Heiler* dringend erforderlich, ansonsten muß ständig gerastet werden! Noch einige Hinweise: Eine Zellentür läßt sich nur mit einem Schlüssel öffnen. Jede andere verschlossene Tür kann man einrennen. Teilweise braucht man dazu bis zu fünf Anläufe. Lähmungen und Vergiftungen oder Tod (nur bei Skelett) lassen sich mit dem *Stab der Heiler* schnell beheben. Viele Antworten auf Fragen erählt man durch den im Handbuch abgebildeten Lebensbaum. Kampfpunkte erhält nur der, welcher bei einem Kampf Erfolg hatte (Charaktere richtig einsetzen!). Zauberer und Magier sollte man wirklich nur zaubern lassen. Einen Dieb sollte man mit *Inquisitor* und *Henkersklinge* ausrüsten und in der ersten oder zweiten Reihe einsetzen. Krieger, Barbar und Sigurd aus der ersten Reihe kämpfen lassen! Andere je nach Können und Ausrüstung. Die magische Kugel findet man im ersten

Level der Zwergenmine in einer Kiste, ebenso den Sprengstoff und zwei Schlüssel. Man sollte auch nur seltene Waffen und Tränke mitnehmen, Gold nur am Anfang. Im Laufe des Spiels bekommt man mehr Gold als genug! Mit dem Erfahrungstrank kann man einen beliebigen Charakter um einen Rang verbessern. Mehr als hundert Nahrungsrationen pro Charakter sind nicht notwendig. Rollen usw. lesen (aufschreiben) und dann ablegen oder verkaufen. Auf das Gewicht der Charaktere achten!! Am Anfang nur fünf Charaktere schaffen, als sechsten *Siegurd* aufnehmen, den Ihr in der Stadt findet. Im Land hinter den Bergen sollte eventuell Siegurd gegen den Priester *Ihl Kazar* ausgetauscht werden.

Siglinde und Joachim Hofmeister

Cadaver

Hier ein kleiner Tip für die ST-Fassung: Im zweiten Level begibt man sich vom Speisesaal in die Küche, wo man die Truhe öffnet. Aus ihr entspringt die Teleporterkugel und ein Geldsäckchen. Um zu unendlichen Reichtum zu kommen, öffnet man die Truhe, um sie dann... also auf und zu, auf und zu usw. bis zum Morgengrauen.

anonym

Railroad Tycoon

Wenn man trotz aller Anstrengungen nicht weiterkommt, sollte man das Spiel 'einfrieren', in das Menü 'Action' gehen, nun auf 'Reality Levels' und als letztes 'Complex Economy' einstellen. Dies wiederholt man solange man will (je mehr Bahnhöfe man hat, desto öfter). Nun müßte man mehr Waggons in den Bahnhöfen haben und kann größere Transporte machen. Dies klappt nur bei Waren, die sowieso aus der Stadt kommen und nicht bei denen, die durch andere Waren produziert worden sind. Zur besseren Übersicht sollte man vorher 'F2' gedrückt haben, so sieht man besser die Vermehrung der Waggons.

Wenn man nicht schummeln will, sollte man zuerst das Spiel 'einfrieren' und ein gutes Startgebiet aussuchen:

a) Zwei Städte, die nicht weit auseinander liegen,

b) sie sollten beide Rohstoffe, Fabriken etc. aufweisen,

c) kein Fluß sollte dazwischen liegen, da Brücken recht teuer sind,

d) Berge sollten auch nicht zwischen den Städten sein,

e) nach 1 bis 2 Jahren sollte man, wenn die Aktien gestiegen sind, die nächste Stadt anschließen.

Das Besitzen von mehr als 50% der Aktien einer anderen Eisenbahn ist sehr hilfreich beim Aufsteigen im Highscore. Bei Brücken sollte man die billigsten nehmen, da es fast nie zu Überflutungen kommt. Beim Transport von Waren sollte man nur einheitliche Güter in den einzelnen Zügen transportieren. Das Errichten von Industrie lohnt sich eigentlich nicht. Tarifkriege sollte man nur in Städten anfangen, die zentral im Netz des Gegners liegen, da bei Erfolg sämtliche Strecken, die zu dieser Stadt führen, zerstört werden. Man sollte auch darauf achten, daß bei Tarifkriegen der Nachschub schnell vorankommt. Das Abzahlen von Schulden sollte man in Zeiten machen, in denen der Zinssatz entsprechend niedrig ist. Wenn ein neuer Zug auf den Markt kommt, braucht man ihn nicht gleich zu kaufen, da er nicht unbedingt besser sein muß als der alte Zug.

Das Ausbauen von Stationen ist nur gewinnbringend, wenn in dieser Stadt großer Verkehr mit diesen Waren herrscht. Tunnels bringen nur etwas, wenn man keine gute Ausweichstrecke bauen kann. Nach Ende einer Finanzperiode sollte man darauf achten, welche Züge etwas einnehmen und welche ausgebessert werden müssen. Man sollte nur dort Stationen, Terminals oder Depots bauen, wo man Gewinn machen kann. Bei jeder Station wäre es gut Terminals zu bauen, da sich Städte und besonders Rohrstoffvorkommen immer mehr vermehren. Das Anbringen von Signalposten hat nur einen Sinn, wenn man eingestellt hat, daß Züge zusammenstoßen können. Zweigleisige Strecken bringen sehr viel auf dicht befahrenen Linien, da der Gegenverkehr ungehindert vorbeifahren kann.

Hendrik Lesser

Bad Blood

Die großen Feuer sind verloschen; Menschen und Mutanten leben nebeneinander – mit gezückten Waffen, jederzeit zum Krieg bereit. Doch dieser Krieg muß verhindert werden! Die Frage ist nur: Wie? Keine Panik!! Hier ist die Lösung zu BAD BLOOD!!!

Welchen der drei Charaktere Ihr wählt, hängt ganz von Eurer Laune ab. Varigg (das große, grüne Männchen) ist am besten zum Prügeln geeignet. Wo er hinlangt, wächst kein Gras mehr.

Dekker kann zwar auch recht gut mit Waffen umgehen, aber spätestens in Zero Town offenbart sich seine große Schwäche... allerdings ist es für ihn kein Problem, sich unter Humes zu bewegen.

Die fesche Jakka ist für ganz fixe Spieler gedacht. Sie kann sowohl in Zero Town als auch in Yvrium ohne Probleme herumlaufen; nur sollte man mit ihr die Finger von Raufereien lassen.

1. In Mardok: Sofort nach Sonnenaufgang sucht Ihr den Himukk auf, er gibt das Stichwort „Oracle". Dieses Orakel würde wohl wissen, wie man sich gegen die Humes wehren könnte. Der Shaman verrät, daß man am Besten in Nivvik nach diesem sonderbaren Typen sucht. Im südöstlichen Teil der Stadt könnt Ihr Innok ansprechen. Er erzählt von „urse". ALLE auffindbaren Waffen mitnehmen!

2. Nach Nivvik: Ihr geht Richtung Norden bis zum Fluß und folgt ihm in westlicher Richtung. Kurz vor dem Lake Acrus (das ist das Loch mit der stinkenden Brühe...) verlaßt Ihr den Fluß und lauft weiter nach Westen. Im Dorf angekommen sprecht Ihr mit dem Himukk. Er erzählt, daß der Shaman, der das Orakel kennt, von den Kejek verschleppt worden ist. Danach fragt Ihr den Mutanten Hannok nach „Kejek". Er beschreibt den Weg zum Camp der Sklavenjäger. In einem der Häuser liegt der 'Satscan'; unbedingt mitnehmen!

3. Zum Camp: Ihr solltet den Satscan benutzen und zur Position 528/506 gehen. Dort steht ein Haus, in dem Wölfe einen alten Mutanten bedrohen. Die Wölfe eliminiert Ihr und sprecht mit dem Alten. Als Dankeschön für die Rettung dürft Ihr den Ceedee (CD- Player) mitnehmen.

Nun geht Ihr weiter zur Position 265/687; dort kann der Fluß überquert werden. Ihr kommt an Yvrium vorbei und müßt dann durch die südlichen Berge gehen. Irgendwo gibt es einen Schleichweg, der direkt zum Camp der Kejeks führt (Position 53/974). Dort müßt Ihr den Shamanen befreien. Er offenbart den Weg zum Orakel und gibt als Stichwort „Bote". Wichtig: Bei der Befreiungsaktion darf der Shaman nicht angeschossen werden, da er sonst nicht auf Fragen antwortet!

4. Zurück nach Nivvik: Den „Fisherman" im Norden der Stadt fragt Ihr nach dem „Bote" und paddelt dann mit dem geliehenen Schiffchen über den Lake Olid zur Posi-

tion 239/41. Falls ein Legitter auftaucht, nur die Ruhe bewahren! Ein paar Handgranaten wirken Wunder. Jetzt geht Ihr durch die Canyons zum Orakel und fragt den Weisen nach „A war". Das Orakel erteilt den Auftrag, nach Zero Town zu gehen und einen 'Apple' zu klauen.

5. In Zero Town: Auf dem Weg nach Zero Town macht Ihr einen Abstecher in die Berge südlich von Kitrum. An Position 344/902 liegt die Höhle von Urse. Dort ist die 'Oozee' versteckt, die wohl effektvollste Waffe überhaupt. Sollte Urse auftauchen, könnt Ihr einfach den CD-Player einschalten, und aus dem Monster wird ein friedlicher Tanzbär. In Zero Town solltet Ihr das Haus an 962/750 aufsuchen. Dort kann eine Bazooka- Panzerfaust gekauft werden. Im Haus bei 963/884 (östlicher Eingang) tötet Ihr den Devol, bei ihm findet man Binocks (Fernglas). Der 'Apple' steht an Position 831/909. Den steckt Ihr ein und verschwindet, denn die Kultisten reagieren nicht gerade liebenswürdig auf Diebe! Nun zuück zum Orakel.

6. Wieder beim Orakel: Der weise Mutant hat von einem Menschen gehört, der in Okkarn gefangengehalten wird. Die Stimmen der Alten sagten ihm, daß dieser Mensch etwas weiß, was alle Mutanten retten könnte. Also nichts wie hin! In Okkarn sucht Ihr den Shamanen auf und sprecht den Himukk. Danach rettet Ihr Artus (den Menschen); sprich: Ihr schaltet seine Wächter aus. Dieses Verbrechen wird vom Himukk später verziehen, Gewissensbisse sind also unnötig. Artus fragt Ihr nach „A war" und laßt Euch von ihm die Stichworte „Equitus" und „Yvrium" geben.

7. Auftrag vom Orakel: Zum dritten Mal wetzt Ihr zum Orakel und erzählt ihm von „Yvrium". Jetzt bekommt Ihr den Auftrag, in die Stadt einzudringen und Equitus zu befreien.

8. Nach Nivvik: Hannok fragt Ihr nach „A collar". Er verrät, wie man an das zur Tarnung benötigte Sklavenhalsband kommt.

9. Yvrium: Varigg sollte die Sklavenjäger östlich von Yvrium angreifen. Irgendwann erbeutet er das „Collar". Dies muß nun benutzt werden, und schon wird der Eintritt in die Stadt auch ihm gewährt. Dekker und Jakka können die Stadt einfach so betreten. Den erstbesten Sklaven verwickelt Ihr in einen Chitchat, bis Ihr das Stichwort „Water" erhaltet. Im Haus an Position 242/151 trefft Ihr einen Menschen. Er erzählt im Laufe des Chitchats von „Bessek". Danach erkundigt Ihr Euch beim Lehrer (37/67) nach „Equitus", „A war" und „Yvrium". In der nördlichen Arena wird Bessek gefangengehalten. Wenn er befreit ist, erzählt er Euch etwas von „hideouts", „Subs", „Password" und „The Next Fire".

10. Zero Town: In den Ruinen von Zero Town ist der Eingang zu den „Subs" – der Wohnstätte den Rebellen – versteckt; Position 929/ 907. Den Wächtern gebt Ihr höflich das Password „The Next Fire" und drückt den roten Knopf an der nördlichen Wand. Über die Leiter in der sich öffnenden Bodenluke steigt Ihr in die alten U-Bahnschächte. Jetzt müßt Ihr mindestens zwei Tokens bei Euch haben. Es liegen genug in den Häusern von Zero Town auf dem Boden. Nun geht Ihr bis zum Himukk. Die geschlossenen Schranken können mit *Use token* geöffnet werden. Vom Himukk hört Ihr von „The prison", „The City Below" und „Theodus".

11. Zurück in Yvrium: Den Tavernkeeper (174/104) fragt Ihr nach „Theodus" und erhaltet von ihm ein „Dinner". Mitnehmen, nicht selbst essen! Vom Dieb Philo könnt Ihr ein Seil bekommen, wenn Ihr ihn auf die „City Below" ansprecht. Philo ist am häufigsten direkt in der Taverne zu finden. Jetzt müßt Ihr zu den Baracken der Stadtwache gehen (sie liegen neben der nördlichen Arena) und den Guards vom „Dinner" erzählen. Sie machen den Weg frei, schließlich wartet Theodus schon auf sein Essen. Als Vorspeise serviert Ihr ihm eine Granate, und in dem, was von ihm bleibt, findet Ihr den langersehnten Schlüssel.

12. Der Brunnen: Am Brunnen (59/ 37) benutzt Ihr das Seil, und schon könnt Ihr in die City Below klettern. Dieser Dungeon ist nicht ganz ohne! Viel Vergnügen! Der erste Weg führt Euch zum Hermit. Der alte Mutant besitzt einen *Wire Cutter*, den Ihr Euch kurzfristig borgt. Mit diesem Werkzeug kappt Ihr den Stacheldraht vor dem Zellentrakt. Nun stehen nur noch ein paar Wachen zwischen Euch und dem Sieg. In der dritten Zelle von rechts vegetiert Equitus vor sich hin, doch jetzt ist die Stunde der Befreiung gekommen! Kaum ist die Zellentür geöffnet, nimmt Equitus das Geschehen in die Hand. Mit einem furiosen Abspann verabschiedet sich Bad Blood, die Plains sind gerettet!

Hubertus Hinse

The Yawn

Hier kommt die Schritt-für-Schritt-Lösung für das Adventure der Adventures auf dem C-64: *Pirate*

S,o,n,frage Hofnarr,frage Hofnarr,frage Hofnarr,o,nimm Fliegen,w,s,w,w,w,w,w,n,o,nimm Loserkey,w,s,s,lege Fliegen,nimm Frosch,n,o,o,o,s,w,nimm Rüstung,o,n,o,s,s,s,s,s,s,s,w,gib Frosch zu Hexe,o,s,s,n,n,n,n,n,n,n,n,o,o,benutze Zauberstab,nimm Schaufel,nimm Zauberkey,w,w,s,s,s,s,s,o,o,s,s,nimm Dolch,so,s,nimm Kleeblatt,grabe,w,s,w,töte Waldwichtel,o,n,n,n,n,n,w,w,n,n,n,n,n,o,s,o,r,s,s,o,n,nimm Hut,n,o,o,gib Hut zu Indy,o,s,s,töte Riese,benutze Dolch,n,n,w,w,w,s,s,w,n,n,rauf,w,n,w,s,s,s,s,s,s,o,frage Schmied,w,n,o,o,o,so,s,so,s,o,s,so,gib Haare zu Pimpf,gib Schaufel zu Pimpf,nw,n,w,n,nw,n,nw,w,w,w,s,o,gib Trank zu Schmied,w,n,n,n,n,n,n,o,s,o,r,s,s,o,n,n,o,o,o,s,s,benutze Schwert,nimm Kopf,n,n,w,w,w,s,s,w,n,n,rauf,w,n,w,n,gib Kopf zu König,s,s,s,s,s,s,w,gib Visum zu Grenzbeamter,w,w,s,s,s,blase Rüstung,gib Rüstung zu Ritter,s,s,benutze Lampe,sw,benutze Lampe,sw,töte Frau,reite Drache,n,n,nimm Krone,benutze Zauberkey,benutze Hexenkey, benutze Pimpfkey,benutze Jokerkey,benutze Loserkey,benutze Plastikkey,benutze Dietrich,n,s,s,reite Drache,benutze Lampe,no,benutze Lampe,no,n,n,n,n,n,o,o,o,n,n,n,n,n,w,w,w,w,s,n,o,o,o,n,benutze Listing,benutze Nadel..............

Xenon 2

Hier ist jemand, der sagt, er hätte einen Cheat für die PC-Fassung. Im Grafikkartenanwahlmodus soll man statt *Enter* einfach *F7* drücken. Wenn man nun während des Spiels das *I* betätigt, soll man unendliche Energie bekommen.

Renœ

Railroad Tycoon

Wenn man hier $32.000.000 Schulden macht, bekommt man diesen Betrag gutgeschrieben. Am leichtesten ist dies zu schaffen, indem man am Anfang 60.000 Aktien von sich selbst kauft, sich ein Startgebiet sucht und dort alle mögliche Industrie aufbaut (aber natürlich die, die wirklich dort gebraucht wird). Hat man dann immer noch zuviel Geld, kann man überall Kraftwerke bauen (in England ein schlicht unmöglisches Unterfangen!) oder sehen, wie man die Kohle los wird. Laßt Euch nicht beirren, wenn die Zahlen schon bei 20.000.000 wieder schwarz werden!

Bon

Turbo Out Run

Man gehe zu Beginn des Rennens in den Pausenmodus, halte die Taste *F3* und drücke den Joystick nach oben. Beim 'Turbobonus' sollte man nun 1.000.000 Punkte erhalten.

Marcel Smuz

Lin Wu's Challenge

Von der ST-Version kommen hier die Codewörter für die ersten 12 Länder:

Deutschland:	PGAKAAIC
Schweden:	PGAKABEF
England:	PGAKACAI
Israel:	OHBJACML
USA:	OHBJADIO
Kanada:	PGAKAEFB
Spanien:	PGAKAFBE
Norwegen:	OHBJAFNH
Frankreich:	OHBJAGJK
Finnland:	OHBJAHFN
Niederlande:	PGAKAICA
Australien:	OHBJAIOD

Thorsten Ophey

Puzznic

Und hier kommen Codes für Puzznic auf dem Game Boy. Wie man die eingibt, werdet Ihr ja wohl wissen. Na gut. Im Options-Menü wähle man *PASSWORD* an. Danach wählt man mit dem A-Knopf den gewünschten Buchstaben an und bestätigt mit *A*. Alles klar?

Thomas Lampert

Code für Level 02: ITOH MIWA
Code für Level 03: SAWA ITOH
Code für Level 04: GOTA GOTO
Code für Level 05: DON. DOKO
Code für Level 06: PUZZ NIC.
Code für Level 07: YUPO NTAN
Code für Level 08: ZUN. DOKO
Code für Level 09: ZUN. TATA
Code für Level 10: TAKA MINE
Code für Level 11: NISI YAMA
Code für Level 12: DARI US..
Code für Level 13: FLIP PULL
Code für Level 14: NAOM I.N.
Code für Level 15: YUYA NISI
Code für Level 16: MOGU MOGU
Code für Level 17: TOMO YO.H
Code für Level 18: TAKA SUZU
Code für Level 19: AKIT OSHI
Code für Level 20: HORI MOTO
Code für Level 21: BABU CHAN
Code für Level 22: DOKU GASU
Code für Level 23: SUGA PEE.
Code für Level 24: INEM URI.
Code für Level 25: SEXY ITOH
Code für Level 26: SERA HOSI
Code für Level 27: MUKA SHI.
Code für Level 29: RONI OJII
Code für Level 30: SANT O.OB
Code für Level 31: AASA NGA.
Code für Level 32: SUND EIMA
Code für Level 33: SITA MARU
Code für Level 34: NINT ENDO
Code für Level 35: GAME BOY.
Code für Level 36: CHAS E.HQ
Code für Level 37: BAKA TONO
Code für Level 38: KODO MONI
Code für Level 39: MAKE RUNA
Code für Level 40: HATT ORI.
Code für Level 41: MEIJ IN..
Code für Level 42: DONT MAID
Code für Level 43: UCHI MURA
Code für Level 44: NOGU NOGU
Code für Level 45: TENT SUKI
Code für Level 46: PCNO .SCI
Code für Level 47: KYOM O...

HOT LINE

Mittwoch von 16.30h bis 19.00h 05651/30012 und 05651/30013

Dogs of War

Drückt man während einer Mission zweimal kurz hintereinander die Taste *P*, ist die Mission beendet, und man bekommt die Kohlen.

Hendrik B.

Manix

Hier ein paar Passwörter für *das* Game:

'MANIX', 'ZONE', 'SPACE', 'MOON', 'TIME', 'MOTIVATE', 'TOM', 'MAJOR', 'MIKE', 'SARAH', 'DOUG', 'NEIL', 'IXION', 'KINETIC', 'TRAPCLIMAX', 'CLIMAX'. Die dürften wohl mal reichen. Wenn nicht: Finger ins Ohr stecken!

Daniel von Schacky

Wings of Fury

Der Cheat zu Wings of Fury auf einem Computer, den es in Dortmund (Hiernase) gibt, funktioniert so: Man gebe während des Spiels *Colin was* ein – damit wird aktiviert. Nun kann man sich mit *P* (Extra-Flugzeuge), *C* (Waffenwechsel), *D* (Flugzeugreparatur während des Fluges), *M* (unendliche Munition) und *Q* (für Outsider?) helfen.

T., T. & J.

Legend of the Lost

Hier ein paar Passwörter für das Game:

'.RHINO', 'STONES', 'LADDER', '..LAVA', 'ESCAPE', 'FINALE'. Die dürften wohl mal reichen. Wenn nicht: Finger in die Nase stecken!

Dirk Sanke

Battle Squadron

Schon einmal im Titelbild von BATTLE SQUADRON *ELECTRONIC* eingegeben?

F-29 Retaliator

Bei F-29 RETALIATOR gebt mal als Name *THE DIDYMEN* ein, klickt dann das *Colonel*-Icon an und drückt *Return*.

Marco Decke

Man sieht sich noch . . .

Euer

Uli

Schwüle, Sturm & schwere See

MAUPITI ISLAND

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. DM 85, **Hersteller:** Lankhor, Frankreich, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Jerome Lange, Meisterdetektiv, hat viel zu tun. Eigentlich wollte er nach Japan schippern, doch mitten im Indischen Ozean tobt Hurrikan „Harry". Mit Mühe erreichen Lange und Crew die kleine Insel Maupiti. Der nächste Morgen: Tropische Schwüle brütet, der Dschungel vibriert vor Leben. Völlig aufgelöst sucht eine Frau namens Maguy Lange auf. Ihre Freundin Marie sei verschwunden. Ob Lange sie finden könnte?

Wie sich der Ruf des Helden aus *Mortville Manor* bis nach MAUPITI ISLAND verbreiten konnte, bleibt zunächst unklar. Fest steht jedoch, daß LANKHORS Crew sich mächtig ins Zeug und der Nachfolge-Krimi technisch zugelegt hat. Die teilanimierte Grafik der AMIGA-Version ist besonders im Detail liebevoll ausgefeilt. Zudem wird die Stimmung der Schauplätze durch zahlreiche Musikstücke, digitalisierte Geräusche und Sprache gekonnt verdichtet. Da zirpt es im Dschungel und schlägt das Wasser an den Bootsrumpf, daß man gleich nach dem Käpt'n schauen möchte.

Einmalig bequem ist der Mauseinsatz. So erscheint die Menüleiste oberhalb des Bildausschnitts schon beim Darüberfahren, ein rechter „Ohrklick" wiederholt die zuletzt gewählte Funktion.

Im anschaulichen Handbüchlein werden schon einige Beteiligte genannt. Wer sind die anderen Inselbesucher und was geht im Kopf von Juste, dem Faktotum, vor? Sind Maguys Angestellte ehrlich – und welche Bewandtnis hat es mit dem Brunnen? Ihr müßt Euch auf der Insel umschauen und -hören, Indizien sammeln und den Fall binnen Stunden lösen. Es gibt Dutzende Handlungsmöglichkeiten und selbstverständlich eine Save-Option.

Jede Handlung kostet fünf Minuten (angezeigter) Spielzeit. Ihr könnt Euch frei bewegen und alles ansehen. Benachbarte Orte sind im Menü angezeigt oder Ausgänge im Bild anzuklicken. Anwesende Personen werden am Bildschirmrand genannt. Ihr könnt sie ignorieren, beobachten oder ansprechen. Je nach Beweislast läßt sich mit ihnen argumentieren oder gar handgreiflich werden. Doch Vorsicht: Jede der neun Personen hat ihren eigenen Charakter. Je nach Eurem vorherigen Benehmen reagiert sie auf weitere Situationen unterschiedlich.

Ein gelindes Minus hat sich aber im Eifer der Programmväter eingeschlichen: Die witzig-sarkastischen Texte zu den verschiedenen Räumen, Orten und Gegenständen sind oft derart beißend geraten, daß man das Spiel überhaupt nicht mehr ernst nimmt. Vielleicht hätte man sich hier und da ein wenig auf die Zunge bzw. den Griffel beißen müssen ...

Maupiti Island erfreut durch gelungene Aufmachung und eine spannende Story. Der mittlere Schwierigkeitsgrad wird Hobbydetektive eine Weile beschäftigen. Durch das variable Verhalten der Personen sind auch Profis nicht unterfordert. Das Grafikadventure wird zur Zeit komplett ins Deutsche übersetzt, vor Weihnachten sollen auch die ST- und PC-Fassungen vorliegen. Hoffentlich sind sie (spiel)technisch ebenso ausgefeilt wie das getestete Prachtstück! ■

Eva Hoogh

Blütenduft und Vogelsang täuschen: Das idyllische Eiland birgt allerlei Finsteres.

Im sicheren (?) Hafen von MAUPITI ISLAND nimmt das Drama seinen Anfang. Fotos (2): Amiga

ASM HIT

»Feiner Krimi mit samtweicher Steuerung!«

Grafik	10
Steuerung	10
Handlung	9
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	10

Lautlos im Weltraum

CAPTIVE

System: Amiga, Atari ST, **empf. VK-Preis:** DM 89, **Hersteller:** Mindscape, England, **Muster von:** Leisuresoft, 4709 Bergkamen.

Unschuldig verurteilt, Jahrhunderte in Tiefschlaf versetzt, wacht er eines Morgens (Abends? Es ist dämmrig hier...) im Gefängnis auf. Überall sind Spuren der Verwüstung, sein Erwachen ist nicht programmgemäß. Benommen richtet er sich auf und sieht einen Koffer in der Ecke stehen. Neugierig zieht er ihn heran, öffnet den Dekkel ... und sieht einen Rechner. Ein guter Geist hat auch die Betriebsanleitung beigefügt. So weiß er, daß er mit dem Computer vier Droiden fernsteuern und durch ihre Augen sehen kann. Schnell deren Chips per Mausbefehl in die Gehirne gesteckt, dann sind sie aufnahmebereit.

Dungeon Master winkt heftig: Um MINDSCAPES CAPTIVE (Gefangenen) zu befreien, müßt Ihr die Droiden durch 3-D-Dungeons auf verschiedenen Planeten lenken. Außer Fallen, Geheimtüren und jeder Menge Monster warten Ersatzteile (praktisch, wenn man im Kampf ein Bein verloren hat), Waffen, nützliche Gegenstände – und Informationen. Langsam setzt sich das Puzzlespiel um Eure Vergangenheit, Verurteilung und die jetzige Lage zusammen. Vergeßt im Forscherdrang das Kartieren nicht!

Der eingebaute Levelgenerator sorgt nach jedem bestandenen Abschnitt für neue, noch schwierigere Begegnungen. Selbstverständlich verbessern die (vorgegebenen, von Euch zu benennenden) Roboter mit wachsender Erfahrung ihre Eigenschaften und Fähigkeiten. Auf formatierten Leerdisketten lassen sich beliebig viele Spielstände speichern. Die sind auch nötig, denn schon auf der Suche nach Geheimtüren verletzen sich die Roboter leicht.

»Futuristische Dungeon-Hatz erster Klasse!«

Leider gibt es nach den harten, fetzigen Eingangsrhythmen keine Musik mehr, nur einzelne Geräusche. Sehr knapp gehalten wurde auch die viersprachige Anleitung. Dafür ist die detaillierte, teils animierte Grafik auf beiden Rechnern ein Augenschmaus. Daran verbessern auch die „enhanced"-Modi für STE und 1 MByte-Amiga kaum etwas. Gewöhnungsbedürftig ist die Handhabung mit wild wechselndem Mauseinsatz. *Carrier Command* wurde ähnlich gesteuert. Der kleine Aufwand lohnt aber: Captive, die futuristische *Dungeon Master*-Variante, nimmt allemal so gefangen wie ihr Vorbild. Wer das Original liebte, wird Captive verschlingen! Hoffen wir, daß Mindscape auch mit den Besitzern anderer Systeme Einsehen hat ...

■ *Eva Hoogh*

Grafik	9
Steuerung	7
Handlung	9
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

Smarties

PICK'N PILE

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Ubi Soft, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

PICK'N PILE, Pick'n Pile, Pick'n Pile...

Dies ist eigentlich auch schon die ganze Spielebeschreibung, denn mehr ist beim neuen Game von UBI SOFT nicht zu tun. Der Spielbeginn sieht folgendermaßen aus: Von oben fallen jede Menge verschiedenfarbige Kugeln (viele, viele bunte Smarties...) herab die nach Farben gestapelt werden sollen, damit sie verschwinden.

Ohne jedwede Stütze halten zwei Stück übereinander. Will man mehr als zwei auf einmal verschwinden lassen, so muß vorerst eine Stütze gebaut werden. Dies kann man mit den Würfeln tun, die ab und an zu Anfang des Spiels mitherunterfallen.

Mit steigendem Schwierigkeitsgrad mehren sich auch die Extras, so gibt es Punkte, Edelsteine und ähnliches. Sobald diese Extras den Boden berühren, zerplatzen sie. Es gibt dann zwar trotzdem Punkte, aber nicht so viele, als wenn sie in einen Stapel gleichfarbiger Kugeln eingebaut werden. Im übrigen sind diese Bonus-Teilchen von keiner Farbe abhängig. So kann man auch eine einzelne, übriggebliebene Kugel mit einem solchen verschwinden lassen. Gesteuert werden kann wahlweise mit Stick, Maus oder Tastatur; mit der Maus klappt's jedoch am besten.

Am wichtigsten ist bei diesem Game jedoch Reaktion. Denn die ganze Chose läuft selbstverständlich auf Zeit. Und genau dies war aller Wahrscheinlichkeit nach auch der Grund, warum ich mich von diesem Game nicht mehr losreißen konnte.

Das einzige was an diesem Game als wirklich grausam bezeichnet werden muß, ist der Sound. Er klingt wie die Musi bei 'nem Kinderkarusell auf dem Weihnachtsmarkt.

Aber schließlich bleibt ja immer noch die Möglichkeit, das Gedudel ganz einfach abzuschalten. ■

Sandra Alter

Grafik	7
Anleitung	8
Spielaufbau	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

CONTACT - MARKT

Biete Software

ACHTUNG!!! FOLGENDES POSTFACH GIBT ES NICHT MEHR. M.Kuss, PF 39, A-9500 Spittal/Drau. Bitte schreibt an diese Adresse nicht mehr! Danke!

Der 400. der mir 10 Pf schickt, bekommt Imperium, der 800. Unreal, der 1200. Indy Jones drei (alles Amiga). Th. Knott, Landgraben 11. 5303 Bornheim 1. *berschuss geht an Amnesty International.

Biete Imperium/Amiga für 50 DM. Tel: 02222/6291 **** Suche Eroica/Amiga für 60 DM (muß nicht echt sein) Bitte beachten Sie meine anderen Anzeigen in diesem Heft. Th. Knott, Landgraben 11, 5304 Bornheim 1.

Amiga-Schweiz-Amiga Ich verkaufe den allerneuesten Topstuff auf Deinem Amiga!!! Schreib an: Creator-Soft, Casty Carlo, PO.Box 158, CH-7013 Domat/Ems. (Auch Leerdisks + Hardware! topbillig)

IBM! Verkaufe: Wall Street Wizard 3.5/ Th. finest Hour 5.25/ Indiana Jones 5.25/ Am. Dreams 5.25/ Railroad Tycoon 3.5 je 40 DM/Fr. Outrun 3.5 nur 30 Fr/DM. Suche: Populous, Ri. Medusa, Starflight 1 + 2. Jedes Angebot wird beantwortet! R. Giger, Rue des parcs 19, CH-2000 Neuchatel

ATARI ST und STE: Habe viele Demos und Mega-Demos. Info von Karl-Heinz Gunkel, Am Mühlengraben 16, 3507 Baunatal, Tel: 05601/86450

Hy Guys! Wenn Du die neueste Soft suchst, dann ruf mich an: 0-1Tag Soft 0711/584482 (ask for René) Nur Abos! --Nur Amiga-- Call soon or fly on the moon! Rene Lobning, Mozartstr. 48, 7012 Fellbach.

Verkaufe die neuesten Demos! Schicke 30 DM für 10 Disx (incl. Porto u. Verp.) an: Jan Willutzki, Herderstr. 2, 4950 Minden. Alles legal! Auch Tausch möglich! Delorean! Amiga!!

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. ber 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Th. Panyrek, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

AMIGA * SCHWEIZ * willst Du schnell, günstig allerneueste Top-Soft?? Bei mir bist Du an der richtigen Adresse: Marcel Wyss, Dorfstr. 44, CH-8212 Nohl. Tel: 053/226189 !!Gratisliste!!

C64 Originale: Zak McKracken - 30 DM, Test Drive - 2+ Supercars - 30 DM, Roger Rabbit - 15 DM, Bad Cat - 15 DM, alles Disk. Markus Engel, Taunusstr. 23, 6270 Idstein, Tel: 06434/8542.

Die beste und die neueste PD-Soft für den C64! Ca. einige tausend Programme aus allen Bereichen auf Lager! Get it fast!!! J.D. Mallander, Asternweg 34 A, 4290 Bocholt!

Da mit meinem PD-Angebot keine Gewinnerzielungsabsicht besteht, gibt's jede Diskseite schon ab 0,90 -1,75 DM!!! J.D. Mallander, Asternweg 34 A, 4290 Bocholt!

So billige Preise sind doch sicherlich interessant für die Ostdeutschen! Demos, Anwender, Spiele, Musik, Grafik, die beste PD-Software! J.D. Mallander, Asternweg 34 A, 4290 Bocholt!

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. ber 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Th. Panyrek, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

Versch. an den 1. Eins. von 10 DM folgende Spiele (all Orig.): Die dunkle Dimension, Schwert u. Magie, Bards Tale I, Krieg um die Krone, uvm. Jeder bekommt auf jeden Fall eine Super Game-Disk von mir. Adr: Nils Kriedner, Erzbergerstr. 23, 4790 Paderborn!

Restbestand an Originalspielen für C64/128 garantiert virusfrei zu verkaufen. Liste auf Wunsch Tel: 06122/13782, Mark Zimmermann, Hunsrückstr. 68, 6200 Wiesbaden 42.

CH* Amiga ST, PC *CH Immer das neueste an Software aus USA + UK. Nat. zu fairen Preisen. Auch große Auswahl an Hardware. Ausführliche Infos u. Listen bei: Severex, M. Giovannacci, PO.Box 414, CH-3607 Thun 7. 30er Abo 75.- (Aktion) *Nur gegen Vorauskasse!*

-HALT- Hier gibt es PD-Soft für den Atari ST zu Spottpreisen. Für 3 DM pro Disk - Das ist einmalig - PD-Versand, M. Behse, Postfach 43, 3050 Wunstorf 1

Biete PD für ST: 3 DM / Disk. Für 5 DM gibt es eine Disk mit Liste und Testprogrammen. Ab 10 Disketten nur 2,50 DM / Disk. PD-Versand, M. Behse, Postfach 43, 3050 Wunstorf 1

Atari ST Originale: Space Quest 1 für 25 DM, Space Quest 2 für 35 DM, Dschungelbuch für 20 DM, Werner für 15 DM, suche auch günstige Software. Martin Behse, Postfach 43, 3050 Wunstorf 1

Verkaufe sehr günstig Hard- und Software für alle gängigen Computer. Tel: 06344/2229, Martin Hesse, Freiherr vom Stein Str. 19, 6721 Harthausen.

Schickt 3 DM in bar oder Marken und Ihr erhaltet 4 Diskseiten mit der PD-Komplettliste, Demos und dem Discmag-Creator-Preview! J.D. Mallander, Asternweg 34 A, 4290 Bocholt!

J.D. Mallander, Asternweg 34 A, 4290 Bocholt... Nur dort gibt's die richtige PD-Software zu erschwinglichen Preisen!!!.... J.D. Mallander, Asternweg 34 A, 4290 Bocholt!

If ya wanna have the newest stuff, write to the Black Monks, Joerg Petz, P.Box 710446, 2820 Bremen 71. We offer 1 Disk for just DM 2. Abos erhebl. günstiger. For Amiga & ST. Rückporto!! See ya!

Biete Top-aktuelle Import-Software! Für Amiga, 100% lauffähig. Ihr könnt mich von 14.10 - 16.00 Uhr unter 05731/3925 erreichen. Bitte nicht vor Absprache senden. Danke. M. Koslowsky, Große Weide 38, 4970 Bad Oeynhausen.

Achtung PD-Freaks!!! Verkaufe für den C-64 alle Arten von PD-Soft. Info gegen 1 DM von: Jens Neumann, Beumeweg 21, 6108 Gräfenhausen. Nur C-64/Diskette/Public Domain.

**** Public Domain für Atari ST **** Tolle Progr. f. jung & alt. Natürlich doppelseitig. Disks schon ab 2,-. Guter Service, schnelle Lieferung. Liste bei Marcel Nimführ, Kinzplatz 10-11, A-1210 Wien. Bin auch an Tausch interessiert.

Ob Zocker, Freak, Anwender, Simulateur, ich hab' alles f. Dich! Keiner macht mir was vor in Sachen Amiga. Liste natürl. gratis! Sofort bestellen! A. Peters, Brückstr. 46, 4630 Bochum 1.

Für PC: Manchester United 60 DM, Menace 40 DM, Speedball 40 DM, Indiana Jones 3 (Adv.) 50 DM, Football Manager 1 10 DM u. Gryzor 20 DM. Tel: 05226/5060. Claus Windeler, Krähenkamp 28, 4520 Melle 7.

Neueste Amiga Originale z.B. Shadow Warriors, Midnight Resistance, F29 Retaliator, Emlyn Hughes Soccer, Rings of Medusa (je 45 DM + Porto, ggf + NN) Tel: 06196/21023 (15-18h) auch C64. Jan Steinmetzer, Oranienstr. 8, 6232 Bad Soden.

***** Swap the best **** Call: 0214/78588 ask for... (Robert) only: Amiga. Robert Margowski, Gustav-Heinemann-Str. 34, 5090 Leverkusen 1.

Amiga-Usergroup/Austria. Die 1. Adresse f. den engagierten Amiga-User! Umfangreiches Softwarearchiv u. viele Anleitungen! Superschnell und zuverlässig, umfangreiche Gratisliste bei G. Nittel, Postfach 612, A-8011 Graz/Austria anfordern.

Gamepower II - The Winter Edition - das Superbuch mit den heißesten Tips, Tricks, Cheats und Gesamtlösungen zu den besten Amiga-Games. Nur 14,- DM. Ab jetzt im 48h-Service! 08376/8232. Thomas Viereckl, Säntisstr. 13, 8961 Sulzber.

Ob Actionfreak o. Strategiefan, beim Gamepower kommt jeder auf seine Kosten. Absolut unentbehrlich f. jeden Amiga Spielfreak! 15,- DM. Thomas Viereckl, Säntisstr. 13, 8961 Sulzber.

Interesse an einem Gratisposter und einer starken Sounddisk? Die ersten 50 Gamepower II-Besteller erhalten dies kostenlos!!!! Thomas Viereckl, Säntisstr. 13, 8961 Sulzber.

Eine Unmenge Amiga Spieletips, Tricks, Cheats, Anl. und Ges-Lös. erwartet Sie! Wo? Im Gamepower II - The Winter Edition. Ab jetzt fr DM 15 bei: Thomas Viereckl, Säntisstr. 13, 8961 Sulzber.

****AMIGA** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben!** **Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden! ** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien ** Super-Service! **

*****Demos*** Selling the hottest stuff** -(0-3 days) List: 2 DM one disk: 1,50 abos too!! write to: H.Schmidt, Rheiner Str. 14, 4447 Hopsten. By the newest! Keine Raubkopien!! See ya

ST: Drakkhen, Zombi, First Contact je 20 DM; Twilight World und Defender of the Crown je 10 DM. Xenograph und Loom für je 35 DM (alles Original-Spiele!) Yves Malterre, Max-Balles-Str. 2, 8725 Arnstein.

Hallo Anfänger! Verschenke an den 1., 10., 20., 30. bis 100. Einsender von 1 DM je 1 Original (insges. 11 Stück) z. B. X-Out, Sim City, Klax, Populous... Geld + Porto an Guido Simon, Müsterterstr. 15, 5555 Piesport. Nur Amiga! Yeah!!! Viele Grüße an alle Piesporter!!!

Wir besorgen alle neuen C-64 Games! Bekommen ständig Traumspiele. Was wir nicht haben oder besorgen können gibt es nicht. Suche neueste Amiga Games. J. Pfeiffer, Postfach 5132, 4030 Ratingen 5.

You want the newest Software for your Amiga. Contact us:" The Elite", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

Verkaufe Amiga-Originale. Mit ASM-bzw. Powerplay-Auszeichnung. Darunter Klassiker wie Space Quest, Police Quest uva. Anrufen u. Liste anfordern unter 06027/2392 ab 17.00 Uhr.

Amiga-Kickstarts: Maxon V1.2/V1.3, Tristar V1.2A, Sensor, Ufo 1.3, X-Act, Ufo 1.2, BCS 1.5, 1.4, System-Z, Acid, Megakick 1.2A und 1.27+, Ufo 1.3/90D, 3MBC, 2.0 Beta.. etc. Je 15 DM!!! Info = Rückporto! Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl.

Händler 90 - Handeln Sie mit 10 Waren an 10 Häfen mit 4 Schiffen. Steigern Sie mit 10 Artikeln Ihr Ansehen. Es gibt 15 Ereignisse und eine Börse mit 8 Aktien. - C-64 - Senden Sie 15 DM an Marc Klöpper, Buterlandstr. 1, 4432 Gronau. 100% Spiel + Disk zurück.

You want the newest Software for your Atari ST. Contact us:" The Elite", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

Ich möchte Euch nichts vormachen... Amiga-Soft von '84-86: Utis, Sport, Action, einfach alles! Liste gibt's gratis, natürlich sofort! Oldies + Ultranews. A. Peters, Brückstr. 46, 4630 Bochum 1.

S. MasterSy.: Ver. Ac. Fighter, A. Burner, Alien Syn., Gangster Town, Shinobi, ShoontingG., Th. Blade, Zillion 2 je 40,-(Choplifter) zus. 300.- 777 suche f. Mega D.: Golden Axe, Phantasy, Baseball, Rambo 3, Thunderforce 3, Tel: 09644/1413, M. Bieler, Schinnerstr. 23, 8487 Pressrath.

YO! Virusfalle - Hardware (Amiga) einfach anstecken und einschalten mit LED-Schalter nur 30 DM!!! Info + Bestellung Mo-So... 16-22 Uhr, Tel: 0821/465520, M. Boukai, Kreuzschnabelweg 24, 8900 Augsburg

Verkaufe für Amiga Midwinter deutsch 45 DM, The Cristal deutsch 20 DM + Hard Driving 30 DM. Bei Abnahme aller Games nur 80 DM. 0821/704689 ab 18h, Jürgen Ulmer, Schillstraße 134a, 8900 Augsburg.

Die Golfkrise, aus der Realität gegriffen. Sie müssen einen Tankerconvoi beschützen (mit allen Mitteln). Für nur 25.95 DM (C64 + NN) A. Hecht, Dürer 5, 6086 Riedstadt 4.

Das Atom U-Boot. Ihr Auftrag: Sie müssen den Atlantik gegen Feinde verteidigen. C64 26.95 + NN. A. Hecht, Dürer 5, 6086 Riedstadt 4.

Amiga *Austria* Wir vergeben neueste Software!! Schreibt an: Micro Dot, Manfred Trattnig, Postfach 48, A-9150 Bleiburg. Gratisliste anfordern.

ATARI ST: Bei Ollisoft gibt es brandneue Games superbillig. Nur Originale. Ollisoft - Ihr Softwarepartner. Liste bitte gratis anfordern bei: Ollisoft, O. Sperk, Goethestr. 6, 6702 Bad Dürkheim

Programmiere Intros/Demos für C-64 und Amiga! Außerdem verkaufe ich 20 Original Kassetten mit Spielen für C-64 für nur 30,-! Tel: 0257/26847! Nur beste Qualität!!! Markus Lammers, Schulstr. 37, 4407 Emsdetten.

Sega Master Games zu verkaufen: Out Run, Space Harrier, Afterburner und World Soccer je 30 DM!!! Suche außerdem für das Mega Drive Golden Axe und Super Shinobi!!! Tel: 04486/562, Andre Westphal, Im Plaggen 18, 2905 Edewecht 2

Kaufe und verkaufe ständig Sega 16 Bit Mega Drive Module Hans-Dieter Frank, Sallstr. 19, 3000 Hannover 1.

Amiga-Originale: Dragons of Flame (40,-), Goldrush (50,-), Chronoquest (40,-), Carrier Com. (35,-), King's Quest 1-3 (60,-), Fantavision (45,-), Battletech (50,-) Tel: 07133/15794 ab 17 Uhr. Günter Kern, Danziger Str. 14, 7107 Nordheim

Atari ST Originale: Chambers of Shaolin 29 DM, Weird Dreams 24 DM, F 16 Falcon 34 DM, Manace 19 DM, Pacmania 19 DM, X-Out 28 DM, Chrono Quest 29 DM, Hacker 2 9 DM, World Games 15 DM, Kings Quest 4 34 DM, Colosous Chess X 35 DM, Isnogud 9 DM, usw. Tel: 05154/1460, Marco Menzel, Hainefeld 2, 3258 Aerzen 1.

Super PD-Soft für den C-64! Wir von Public Soft bieten alles, was ein PD-Herz höher schlagen läßt. Auf ca. 300 Disks befindet sich alles von A wie Anwender, Demomaker, Intromaker, Lernprogramme, Sounds, Spiele, Writer bis Z wie Zeichensätze. Der Preis beträgt pro Disk nur 2,50 DM, die Seiten können selbst zusammengestellt werden. Bearbeitung innerhalb von drei Tagen. Schickt entweder frankierten Rückumschlag und Leerdisk oder 2 DM in Briefmarken für weitere Infos und unsere Liste. Schreib an: Public Soft, Christian Rüther, Postfach 56875, 4600 Dortmund 1

Need grafix for your new intro/demo? No problem! 2 high-quality pic's as iff and as bitmap cost 10 DM only! Call: 02325/35751, André Pier, Königstr. 23 b, 4690 Herne 2, PS: Swapping PD-Soft also!

Saints Crew * Magic Desingers * Schreiben innerhalb 48 Std. Intros, Demos, Letters u. Pictures auf C-64. Demodiskette gegen 3,- DM u. Rückporto. P. Grahl, Zobeltitzstr. 47, 1000 Berlin 51, Tel: 030/4132314

****AMIGA**** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben! ** Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden! ** Gratis-Liste bei Th. Beisser, Pf 142, A-1140 Wien ** Super-Service! **

Größter 128er-Club der BRD bietet 34 tolle Public-Domain-Disketten + Tips & Tricks. Liste gegen Rückporto bei U. Schwesig, Dorfstr. 9 a, 2406 Stockelsdorf.

Verkaufe meine deutsche Anleitung zum Flightsimulator 2 für 10,- DM! U. Schwesig, Dorfstr. 9 a, 2406 Stockelsdorf. Tel: 0451/493306. Sofort anrufen!!

You want the newest Software for your Atari ST or Amiga. Contact us: "The Elite", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

Oh Guys, wenn Ihr zuverlässige Soft für den Amiga sucht, Anwender-Freak, Sport, Action und Ballerei-Liebhaber seid, dann fordert die Gratisliste an. W. Peters, Brückstr. 46, 4630 Bochum 1.

Verkaufe 64'er Org. Games. Ruft an: 06021/15127. Katakis, Dragon Wars, APB, Battletech, Curse Azur Bonds, Hillsfar, Blacktiger, Prj. Firestart, Robocop, Revs, Test Drive 2 oder Super Wonderb. H. Fuchs, Oberhauer Str. 13, 8750 Aschaffenburg.

You want the newest Software for your Atari ST or Amiga. Contact us: "The Elite", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

C64 - Hallo Freaks! Sucht Ihr Soft? Wenn ja, Liste auf Disk von Eckhard Müller, Moorhofstr. 31, 3000 Hannover 21 (Rückporto)

Der 14., der mir einen 5 DM-Schein schickt, erhält meine Original-Spiele-Sammlung (36 Games, Datta und Disks C-64 u. a Ghouls'n'Ghosts, Caveman, Ugh-Lympics...)

****AMIGA**** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben! ** Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden! ** Gratis-Liste bei Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ** Super-Service! **

Biete PC-Spiele Simcity, Powerdrome, F-16 Combat Pilot und Indianapolis 500 für DM 150, auch einzeln abzugeben, evtl. auch The Cycles. Ulrich Schiedeck, Schillerstr. 6, 8405 Donaustauf.

***Austria* Wir vergeben neue Software für Amiga + PC.** Liste gegen Rückporto. Wir suchen source ab 1/90. Schreibt an Micron, Harald Klein, Postfach 839, A-1011 Wien.

**** Das Beste aus PD & Shareware **** Für IBM/PC - ständig neue Prg - Alle formate - Für nur -,70 bie 2,- DM pro Disk - Sofort Gratis-Info anfordern bei: J. Breitenstein, Ahnser Weg 12, 3057 Neustadt 1.

Suchst Du neueste und auch bereits klassische Software für den 64'er?? Dann bestelle Dir meine Software-Liste auf Disk um 3 DM. Sendet an: Batman, J. Preindel, Postfach 20, A-8019 Graz.

Verkaufe und tausche PD-Soft für den C-64. Habe u.a. Maker, Anwender.. Liste kommt nur gegen 1 DM von: Jens Neumann, Beuneweg 21, 6108 Gräfenhausen. *** PD-Soft für C-64/D ***

****AMIGA**** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben! ** Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden! ** Gratis-Liste bei Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ** Super-Service! **

100 Discs für 50 DM ohne und 150 DM mit Discs (C64) 100 Discs für 100 DM ohne und 200 DM mit Discs (ST). 90% Games! 10% Anwender. Tobias Ebel, Contrescarpe 91, 2800 Bremen 1.

Hawk: Haben immer die neueste Soft für Amiga, ST und C-64. Riesenauswahl. 1000 Programme je System. Superbillig, superschnell. Neu: Jetzt auch Abos für jedes System erhältlich. Hawk c/o E. Ebel, Contrescarpe 91, 2800 Bremen 1.

Wir verkaufen die neueste Atari ST + Amiga-Software. Max 24 Stunden alt. Fordere sofort ein Info an: The Clan, Roger Wattenhofer, Postfach 263, CH-8854 Siebnen, Schweiz. Telefon: 055/645074 (Ausland 0041/55...)

XL-User! Gibt's Euch noch? Habe Rest an Org. Soft, z.B. The Pawn, Cutlemania, Infiltrator, Triv. Pursuit, Quiwi, Monitor XL, XL-Profibuch. Kontakt: W. Dannenberg, Blümenhang 12, 3510 Hann. Münden.

Emlyn Hughes Soccer für Amiga zu verkaufen! 40 DM, Originalspiel, 100% ok, 1 Monat alt!! Beste Fußballsimulation! Call Bastian Kroczig, , Gabelsbergerstr. 22, 4100 Duisburg 12, 0203/432085. E.H. Socccer 40 DM.

Verk. C64 Spiele ab DM 20,- z.B. Ultima 4 + 5, AD & D Rollensp., Zack McKracken, Maniac M., Wasteland, Dragonwars, Neuromander, Pirates... 02963/2261 ab 18.30, Rainer Danch, Weststr. 29, 5790 Brilon.

C64 Spiele ab DM 20. B.Tale 1+2, Renegade, Ice + Fire, Grysor, FM2, Hellowoon, Wo. Games, Barbarian, Bolleyb. Sim, Schutzjäger, Gold-Silv. Br., 4x4 Offroad, Leader B. 1+2, Last Ninja, Superst., Icehockey, Daly T. oly Chall. Champ Wrest., Th. sold. a. M. 02961/50766 ab 20.30, Rudolf Hammacher, Hellehohlweg 36, 5790 Brilon.

NEUERÖFFNUNG
Zillesoft

Inh. Norbert Zielinski

Titel	AM	ST	PC
Battle Chees II	-	-	78,90
Buck Rogers	78,90	-	78,90
Cadaver	73,90	73,90	-
Days of Thunder	68,90	68,90	68,90
Immortal (1MB)	68,90	68,90	-
Ishido	68,90	-	78,90
Legend of Faerghail	68,90	68,90	73,90
Lord of the Rings	-	-	73,90
Meanstreets	68,90	68,90	78,90
Operation Stealth	73,90	73,90	78,90
Panza Kick Boxing	78,90	78,90	78,90
Paradroid '90	68,90	68,90	-
PGA Tour Golf	-	-	68,90
Powermonger	78,90	78,90	-
Prince of Persia	68,90	68,90	78,90
RA	57,90	57,90	68,90
Shadow of the Beast II	68,90	68,90	-
Star Control	-	-	78,90
Stormovik	-	-	78,90
Stratego	-	-	78,90
Team Yankee	78,90	78,90	88,90
Time Machine	68,90	68,90	-
Wasteland	-	-	39,90
Wolfpack	-	-	98,00

Gesamtpreisliste kostenlos (Bitte Computer angeben)
Vorkasse + DM 5,--; Nachnahme + DM 8,--
Ausland nur Vorkasse + DM 10,--
Kein Ladenverkauf, nur Versand!

Schreiben Sie uns:
Zillesoft
N. Zielinski - Alpener Str. 67a
4135 Rheinberg
oder rufen Sie uns an:
02843-80187 (Anrufbeantworter)

Verkaufe Indy 3 (ca. 60 DM) und Emlyn Hughes International Soccer (ca. 50 DM) für Amiga und Last Ninja 2 (ca 35 DM), Batman caoed drusader (ca. 35 DM), Jagd auf Roter Oktober (ca. 40 DM) für C64. Michael Gerstenecker, Egolfstal 236, 7989 Argenbühl 2.

***** Amiga *** Amiga ***** Biete Software für den Amiga!! Tel: 05731/3925 (14-17 Uhr), 05732/74111 (24 Std.) (nur telefonisch). Michael Müller, Werrestr. 47, 4970 Bad Oeynhausen.

Verkaufe, kaufe, tausche Moduls für Konsolen aller Art z.B. Sega, 16 Bit, Engine... Kaufe und verkaufe Konsolen. Suche engl. Neo-Geo sowie CD-Spiele und TV-PC-Boards. 02622/83517, Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

***** Amiga *** Amiga ***** Biete Software für den Amiga!! Tel: 05731/3925 (14-17 Uhr), 05732/74111 (24 Std.) (nur telefonisch). Michael Müller, Werrestraße 47, 4970 Bad Oeynhausen.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Th. Panyrek, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

You want the newest software for your Amiga and Atari ST. Write to: "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien.

****AMIGA**** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben! ** Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden! ** Gratis-Liste bei Th. Beisser, Pf 142, A-1140 Wien ** Super-Service! **

Amiga-Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Habe einfach alles. Alle Anleitungen erhältlich. Heinz Uitz, PF 314, A-1141 Wien, A-0222/9111548

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400. Send a blank disk and stamps for demo-disk.

***Public Express* verkaufen LED Lauflichter in verschiedenen Farben.** 2 DM in Briefmarken für weitere Info an: D. Heydrich, Poststr. 13, 3013 Barsinghausen 1. Nur für C-64!

Public Express Verkaufen Public-Domain-Programme zu niedrigen Preisen! Info für 2 DM bei: D. Heydrich, Poststraße 13, 3013 Barsinghausen 1. C-64

PC! 64er! Verkaufe für PC das Originalgame "North & South" für 45,00 DM! Für den C64 das Game "Sim City" (30,00 DM) + diverse Datasettenspiele (C64) für je 5,00 -15,00 DM!
Telefon: 06442/23781
Timo Tritschler, Forsthausstraße 9, 6336 Solms-Ndb.

PC! Verkaufe Originalgames: Baal (EGA oder Tandy), Battle Chess, Personal Nightmare für je 40,- DM! Wenn Du an einem Game interessiert bist, rufe mich an:
064442/23781 Timo Tritschler, Forsthausstr. 9, 6336 Solms-Ndb.

Braucht Dein Amiga Futter? 08221/31685, Frank Stoll, Mozartring 48, 8870 Günzburg

Habe neueste Games. z.B. Champ of Krynn, Mam. Utd., North + South, Rainb. Islands, Tie Break, Turrican, S. City, W. Gear 90 Comp., E-Motion, Pipemania, TV Sp. Football, Italy 90 und viele mehr.
Fordert Liste an bei: T. Meyer, Lindern 10, 2838 Sulingen. C64 billig!!!

TOPSOFT

immer günstig **SOFTWARE VERSAND** **immer aktuell**

Nachstehend ein kleiner Auszug aus unserem Gesamtangebot

C 64 / 128	Kass.	Disk.
Back to the Future II	32,00	42,00
Kick off II	29,00	42,00
LOGO		42,00
Rings of Medusa		47,00
Ski or die		42,00

Schneider CPC	Kass.	Disk.
Back to the Future II	32,00	42,00
Hostages	32,00	42,00
Deliverance	32,00	42,00
Klax	32,00	42,00
E-Motion	32,00	42,00

Amiga / Atari St		
Buck Rogers	79,00	
Carmen Sandiego	79,00	
Dragon Flight (dt.)	79,00	79,00
Pro Powerboat Simulator	19,00	19,00
Khalaan (dt.)	72,00	72,00
Legend of Faerghail (dt.)	72,00	72,00
Operation Stealth (dt.)	65,00	65,00
Italia 1990	19,00	19,00

Komplettlösungen in Deutsch:
z.B. Dungeon Master, Maniac Mansion, Codename: Iceman, Ultima 6, Goldrush, Champions of Krynn, Zak Mc Kracken u.v.a. **jeweils nur DM 19,00**

LEERDISKETTEN:

No Name 5.25 / 10er Karton mit Et.	6,00
No Name 3.5 / 10 Stück, lose ohne Et.	11,90

Auch SUPER PUBLIC-DOMAIN für C-64 und AMIGA sofort lieferbar !!! Ferner: Sega Mega Drive/Gameboy/Atari Lynx/ Nintendo/Sega Master Syst.
Natürlich kann man gleich aus dieser Anzeige bestellen.

Versandkosten: Nachnahme 6,50/Vorkasse 4,–/Ausland 7,–. Oder einfach unsere Gratisliste anfordern. Bitte Computertyp angeben.

TOPSOFT • Postfach 4 • 8133 Feldafing

TO BE ON TOP IS OUR JOB

PC: Ultima VI (d) 60, Their finest hour 55, Silent Service 2 (d) 65, ST. Bloodwych 40, AntiVirenKi. 40, Suche PC: Flight 4 (d) u.a. Originale 05361/52196 U. Schröder, 3180 Wolfsburg 1. PC: Flight of the Intruder 60

Amiga! Ich verkaufe das Spiel Emerald Mine 3 wegen Doppelschenkung für 20 DM! Wer Interesse hat schreibt an Thomas Rottmann, Kirchgasse 8, 8721 Unterspiesheim!!!

Biete Originalgames für Amiga: F-16 Vombat Pilot, Kaiser, Pirates, Empire, Int. 3D Tennis, Summer Olympiad, Track-Suitmanager, Italy 1990, Tiebreak, 688 Subattack, Yuppies Revenge, C-Copy II. Tel: 02841/59000 Thomas Holländer, Seitenstr. 35, 4130 Moers 1.

Überhang aus Sammelbestellung Speichererweiterung für Amiga 500 Tagespr. abschaltbar, C-Copy II Hardw. 19,-, Ami-64-Amukabel + Softw. 29,-, Ami-Fernsehter-Scart-Anschlußkabel Super Bild 29,- , Amiga-Bramse 49,-. ruf mal an! 02202/38706. Bis bald. J. Klein, Herrenstrunden 46, 5061 Ber.-Gladbach 2.

Überhang aus Sammelbestellung Speichererweiterung für Amiga 500 Tagespr. abschaltbar, C-Copy II Hardw. 19,-, Ami-64-Amukabel + Softw. 29,-, Ami-Fernsehter-Scart-Anschlußkabel Super Bild 29,- , Amiga-Bramse 49,-. ruf mal an! 02202/38706. Bis bald. J. Klein, Herrenstrunden 46, 5061 Ber.-Gladbach 2.

Verkaufe für ST Pirates, Rings of Medusa 30 DM; Indy 3, Xenon 2, Dungeon Master, Chaos strikes back, 40 DM; Their finest hour 50 DM; Fugger 20 DM. Wer alles kauft bezahlt 280 DM. Ruft an bei Carlos Jansen, Ulrichstr. 41, 4234 Alpen, 02802/6763.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

Amiga orig. Softw. Invest, D-Print, D-Sound 2, 8 m. Hardware, It came... F16 Combat Pilot, Disknon pro. WWWW-Terminplaner, Slaygon, Floppybuch, Devpac Assembler, compl. 350,- oder einzeln VS, ** 0209/870146 ** abends, Thomas Emmerich, Bismarkstr. 208, 4650 Gelsenkirchen.

Wegen Hobbyaufgabe hunderte Disketten Amigasoftware preiswert abzugeben! No Raubkopien! Schreibt schnell an: Detleg Wetzeler, Stendrich 12A, B-4700 Eupen/Belgien!!

Nur Original Flugsimulatoren: Intruder dt. Anl. 55,- / LHX 60,- / Bomber m. Mission Disk 50,- / 25 / Chopper 25,- / Tel: 07664/1528, Harald Siegismund, Amselweg 18, 7814 Breisach 3.

Mers Rollenspieler! Kein Tabellenwühlen mehr! Das comp. Prg. für Master schafft Abhilfe. Kostenlose Info bei. J. Weiss, Münchstr. 14, 6750 Kaiserslautern. Amiga/ST/IBM. Demodisk 5,- DM

Verkaufe für PC Larry 2 o. 3, Space Quest o. Secret ot the Silverblades. Oder tausche gegen Adlib Card o. andere Games. Tel. 06105/41144 C. Fauner, Hoherodskopfweg 18, 6082 Walldorf. (Preis 40 DM pro Spiel) nur Originale.

C-64: Biete gute PD-Soft zu günstigen Preisen. Eine komplette Liste auf Disk erhaltet Ihr gegen 1,- DM Rückporto bei: Markus Wasserberg, Norderstr. 40, 2223 Meldorf.

!Amiga!!Software! Verkaufe: Larry I, Power Drift, Falcon Mission Disk I, Leaderboard I + II, für 30 DM (günstig)! !!Flight Simulator II für 40 DM!! Tel: 02102/66596 tägl. v. 16-18h! Daniel Pahl, Hölenderweg 84, 4030 Ratingen 7- Eggerscheidt.

Verkaufe Amiga-Originale: Fish, Pirates, Day off the Oharaoh, Grand Prix Circuit, Midwinter, Kick Off, Stormlord. Preise: 20-45 DM. Tausche oder kaufe auch! Tel: 02406/62982, René Stachowiak, Stresemannstr. 12, 5120 Herzogenrath.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Th. Panyrek, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

Atari ST: Verkaufe Orig: Populous 40, Carrier Command 35,-, Triad1 35,-, Precious Metal 35,-, Newilo 25,-, Winter Olympiad'88 20,-. Torben Helms, Bokeler Dorfstr. 3, 3101 Spakensehl.

Soft für den Amiga Frank Stoll, Mozartring 48, 8870 Günzburg, 08221/31685

You want it, you got it! Biete immer neueste Software für Amiga. Liste anfordern! Schreibt an: Michael Pokorny, Postfach 41, A-1110 Wien.

You want it, you got it! Biete immer neueste Software für Amiga. Liste anfordern! Schreibt an: Michael Pokorny, Postfach 41, A-1110 Wien.

You want it, you got it! Biete immer neueste Software für Amiga. Liste anfordern! Schreibt an: Michael Pokorny, Postfach 41, A-1110 Wien.

You want it, you got it! Biete Software für Amiga. Habe immer neueste Software. Liste anfordern! Schreibt an: Michael Pokorny, Postfach 41, A-1110 Wien.

Wir bieten Professionalität, Vertrauen + 'ne Menge Speed! Amiga Anl. Bücher, Zocks, Utis, Action + Simulation! Ultrabillig -Gratisliste! Hello Amiga Freaks. E. Pohl, Kortumstr. 110, 4630 Bochum 1.

You want the newest Software for your Atari ST and Amiga. Write to: "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien.

Amiga 500 Abo od. Einzel Disk. Abo schicke 30 Disk und 50 DM oder 15 DM f. Demodisk mit Softwareliste bei nicht Abo kostet die Disk mit 3 1/2" 5 DM. Ludwig Gronau, Rüdeng. 8-10/5/3/10, A-1030 Wien

AMIGA 08221/31685 AMIGA Frank Stoll, Mozartring 48, 8870 Günzburg

***** Amiga *** Austria ***** Topaktuelle Soft supergünstig abzugeben! Gratisliste anfordern bei J. Hillinger, Postfach 40, A-8041 Graz. 100% Antwort. Bitte leserlich schreiben. Be fast.

Amiga + Atari + C64 Soft Riesenauswahl. Billigst, topaktuell. Tel: 0421/325410 Call first. Also Abos. Jens Müller, Zum Heiligenweg 15 b, 2800 Bremen 1.

Super Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen (Soundtr.-Module + IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) nur 15 DM plus Porto! M. Kohn, Siepmannstr. 1, 46 Dortmund 70. Auch Demos, Tausch!

Verkaufe fürs Mega Drive: Tatsu in 48 DM, Goulsn Ghosts 59 DM, Kujaku OH2 49 DM. Adr.: Stefan Seebauer, Permanederstr. 1, 8000 München 45, Tel: 089/3115983 (Stefan)

Amiga Demo Freaks aufgepaßt! 150 Disks mit Demos, Sounddisk, Megademos. 20 Disks = 25 DM. Alles PD. Liste anfordern oder schickt 20 Disks + 25 DM zu: U. Sieben, Hannoverstr. 4, 4690 Herne 2

Du suchst neue, gute und billige Soft für Deinen Amiga? Dann bist Du hier an der richtigen Adresse!! Zuverlässige und rasche Abwicklung: C. Ruff, P.O.Box 586, 4820 Vöcklabruck, Austria

ST-Original-Games, fast umsonst!!! Kollektion 1: World- + Winter- + Westerngames + Fred Feuerstein + 3 Top Games DM 160,- Kollektion2: Populous + Hacker 2 + Little Computer People + 3 Top Games DM 150,- Verkaufe meinen Puty 1040 STF + Abdeckh. VB 800,- 04104/3763, Sebastian Siemers, Pfingstholzallee 3, 2055 Aumühle.

****AMIGA**** Topaktuelle Anigasoftware günstig abzugeben! ** Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden! ** Gratis-Liste bei Th. Beisser, Pf 142, A-1140 Wien ** Super-Service! **

64'er! Tausche, verkaufe und kaufe die neueste C64 Soft!!! Habe auch einige Demo-Maker!! Christoph Albert, Eichendorffring 25 a, 6234 Hattersheim 1.

Verschenke für C64 an den 5., der mir 10 DM schickt ein Modul, an den 15. the Duel, den 20. Chase HQ, den 25. Grand Prix Circuit usw. bis 100. Schickt die 10 DM an Stefan Konarowski, Theodorstr. 15, 4390 Gladbeck

Amiga Verk. Falcon F-16 50 DM, Jack Nicklaus Golf 40 DM, Space Harrier 2 20 DM zus. 100 DM. Schickt Geld direkt an Thomas Rayer, Kernenweg 92, 7300 Esslingen. If Game schon weg, Geld back!

***Unicorn-PD* Die neue deutsche PD.-Reihe für Ihren Amiga** & Ihren C-64. Katalogdisk Amiga: 2,50 DM, Katalogdisk C=64 : 1,50 DM bei Unicorn, Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1.

ST-Originale: Tie Break (45), E.H. Int. Socker (45), Beach Volley (30), S. Sramble Sim. (30), Venus - The Flytrap (45), Crazy Cars 2 (25), Tracker; FM 2; Bobo; SDI (18) u.a. (VB) Tel: 02452/66483!! Mathias Holzapfel, Wurmstr. 78, 5138 Heinsberg.

****AMIGA**** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben! ** Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden! ** Gratis-Liste bei Th. Beisser, Pf 142, A-1140 Wien ** Super-Service! **

Verkaufe für den Amiga Larry 3 (512 KB). Nur 2 Monate alt. 100% ok. und das für lumpige 70 DM. Interessenten schreiben an Tobias Fischer, Fichtenweg 7, 6469 Windhagen. Ciao!

Schweiz Amiga Meglus Amiga Schweiz Absolute Top-Mega-Giga-Soft. Wir verkaufen Abos + Einzelsoft zu günstigen Preisen. 1-3 Tage neu, Sony Disks. Auch ältere Soft vorhanden. Verlangt Infos bei: Meglus, Marco Röteli, Postfach 1532, CH-4600 Olten.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

Atari ST-Software zu vergeben. *ber 1200 Top-Games und Anwendersoft. Liste anfordern bei: K. Pölzler, Postfach 19, A-1223 Wien / Austria -Atari- Austria

Tennis Manager '90 Bestimmen Sie als Manager die Geschicke Ihrer Spieler - Werbeverträge, Schaukämpfe, Turniere - 8 Spieler... (C64 Disk, 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4970 Löhne.

Lifetime - managen Sie sich durchs Leben. 1-4 Spieler, verschiedene Wege der Geldvermehrung, freie Berufswahl kompl. deutsch (C64 Disk; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4970 Löhne.

Tennis Player Manager - managen Sie einen Spieler Ihrer Wahl. -Individ. Training, Werbung, absp. Spielstand, 1-8 Spieler (C64 Disk, 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4970 Löhne.

****** Revolution in der DDR ****** Stellen Sie sich vor, alles wäre ein wenig anders gekommen... brutal wie in China. Schaffen Sie den Umsturz. Strategie und Action (C64, 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4970 Löhne.

Revolution in der DDR, Lifetime, Tennis Manager '90, Tennis Player Manager. Kombinieren Sie selbst: 2 Spiele = 35,95; 3 Spiele = 44,95; 4 Spiele = 54,95 (C64 Disk, DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4970 Löhne.

Bundesliga '90/91 -Neu- Managen Sie einen Fußball Club. Meisterschaft, DFB-Pokal, UEFA-Cup, Transfers, 1-3 Spieler. (C64 Disk, 14,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4970 Löhne.

Bundesliga '90/91 -Neu- Managen Sie einen Fußball Club. Meisterschaft, DFB-Pokal, Uefa-Cup, Transfers, 1-3 Spieler. (C64 Disk, 14,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4970 Löhne.

Revolution in der DDR, Lifetime, Tennis Manager '90, Tennis Player Manager. Kombinieren Sie selbst: 2 Spiele = 35,95; 3 Spiele = 44,95; 4 Spiele = 54,95 (C64 Disk, DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4970 Löhne.

STE-Sound-Demos in 4-Kanal-Technik und Stereo (who says Amiga?). Info von Karl-Heinz Gunkel, Am Mühlengraben 16, 3570 Baunatal.

Amiga * CH * Amiga * CH Tausche u. verkaufe neueste Software. Bunny-Soft, Jan Freund, Plattackerstr. 12, CH-3974 Muri, Tel: 031/525966 od. 031/524577

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Th. Panyrek, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

C64-Powersoft! Nur das beste ist gut genug!! Mega-Liste gibt's für DM 2,-!! (Rückporto) Gleich anfordern! S. De Marco, Schloßstr. 6, 6000 Frankfurt/M. 90

Totalausverkauf!!! Amiga-Games uralt + topaktuell für beinahe nichts! Gratisliste anfor.! Prompte Erledigung.. zuverlässig + sicher. Welcome old DDR! W. Peters, Brückstr. 46, 4630 Bochum 1

Verkaufe für Atari ST: Their finest Hour 40 DM, Larry 3 40 DM und viele andere. Außerdem verkaufe ich Nintendo Gameboy mit Puzzle Boy für 130 DM. Tel: 02623/2616, Thomas Alef, Rheinstr. 35, 5412 Ransbach.B.I

Verk.: Orig. Games für C-64 u.a. Silkworm u. Fisch. Fordert eine kostenlose Liste an. Dirk Rust, Aschaffenburger Str. 14, 2800 Bremen 1 * Disk und Tape *

Verkaufen günstige Computeroriginale für Amiga und IBM-PC. (Rollenspiele, Adventures + Lösungen). Liste bei: St. Waitz, S. Schloß Salem, 7777 Salem. Nur solange der Vorrat reicht!!!

CPC 464: Verkaufe Originalspiele, PD-Soft auf Cass, Zeitungen, Hardware. Liste gegen 1 DM bei: Walter Drum, Riesenstr. 34, 6604 Brebach

Amiga: Verkaufe Super PD-Soft und Original Spiele preiswert! Komplette Liste gegen 1 DM bei: Walter Drum, Riesenstr. 34, 6604 Brebach

Atari ST-Originale: Falcon, Space Quest 3, Kings Q. 2, Vermeer, Sinbad Star Trek, Reederei, Arkanoid 2, Sportsp. (Epyx), World-/Wintergames + Super Cycle + Wrestling; Infocom: A mind f. voyag., Hollywood Hijinx u.a. Tel: 07328/5695 (ab 18 Uhr), Katja Rohrbach, Esslinger Str. 27, 7923 Königsbr./Zarg

***Amiga* Newest Games, not older than 4 days! USA per Modem!** To get a Test pack send 5 Disks, 2 DM/Disk + Rückp. to TLS 2000, Kai Mundig, Postfach 740157, 4600 Dortmund 74. USA's Grestest!

Super-Abo! Ich schicke Euch 1x in der Woche 25 bespielte Disks einschließlich der Disks für nur 50,- DM + Unkosten per Nachnahme. Die Spiele sind topaktuell + laufen. Info unter:
H. Mertins, Stadtmühlg. Nr. 9, 6940 Weinheim -Germany-!!!

Wir verkaufen die neueste Soft für Amiga und Atari ST. Max. 24 Std. alt. Schreibe an:
The Clann, Roger Wattenhofer, Postbox 263, CH-8854 Siebnen -Schweiz- Tel: 055/645074. Ausland 0041/55...

PD-Soft für C64: Riesen Angebot (etwa 200 Disks) und super Preise (geringer Unkostenbeitrag). Info gegen Rückporto bei:
Olaf Wolter, PF 1523, 5272 Wipperfürth, 02268/6836 Olaf

Amiga! Biete neueste Amigasoftware und viele Anleitungen. Superschnell und zuverlässig! Mehr als 3000 Top Programme stehen zur Auswahl. Die 1. Adresse für den engagierten Amigauser. Umfangreiches Gratisinfo bei G. Nittel, Postfach 612, A-8011 Graz.

Amiga Verkaufe the newest Stuff, 3 Days old!! Brandheiß!! Super billig!! Call: Artic Strike Force, Mark Runke, Vaenser Weg 129, 2110 Buchholz, Tel: 04181/33700 (Marc) ** Auch Tausch ist nicht auszuschließen ** Call or die!!!

Atari ST Software zu vergeben. Über 1200 Games und Anwendersoft zu Top Konditionen. Liste anfordern bei:
Comp-Soft, K. Pölzler, PF 1000, A-8670 Krieglach/Austria

Verkaufe Originale: Drag. Lair1 30,-, 1. Pers. Pinball 15,-, Crazy Cars2 20, North + South 20, Reflections + Handbuch 30 DM. Dirk Pilz, Warburghof 18, 3000 Hannover 61. Tel: 0511/561753

Hast Du A500? Suchst Du PD? Dann bist Du hier richtig! Melde Dich schnell bei: 0451/599689 !!! The Docs Inc. -A mame with fame!!! M. Behrman, Elswigstr. 82, 2400 Lübeck.

****AMIGA**** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben! ** Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden! ** Gratis-Liste bei Th. Beisser, Pf 142, A-1140 Wien ** Super-Service! **

Atari-ST: Top-Software (Anwender-Spiele-mit Beschreibung abzugeben. Tel: 0043/0222/6162910. Alles Originale, Esther Geor, Otto Probststr. 3/17/6, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: "The Elite", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Atari ST or Amiga Contact us: "The Elite", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

Amiga Originale: Drakkhen, Kult, X-Out, 3-Stooges, Austerlitzu, Stormlord, Skychase, S.Scramble, Barbarian, Artura, Paranoia-Complex von 20-70 DM. 100% ok. Tel: 07542/3167 Nur am Wochenende. Daniel Zerr, Wacholderweg 5, 7996 Meckenbeuren/Buch

For the coolest, hottest and fastests ware on Amiga write to: Jürgen Meisenburg, Rhönweg 37, 7730 Schwenningen. Disc=List! Also beginners!!!

You want the newest software for your Amiga and Atari ST . Write to: "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien.

Du suchst alte und neue Spiele für Deinen C-64 auf Disk? Dann laß Dir doch einfach von mir eine Liste (auf Disk!) schicken! Schreib an:
G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

Du suchst alte und neue Spiele für Deinen C-64 auf Disk? Dann laß Dir doch einfach von mir eine Liste (auf Disk!) schicken! Schreib an:
G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

Schweiz! C-64! Softwaresammlung! Ideal für Einsteiger! Das Beste der letzten Jahre! Tel: 065/223313, Ch. Belser, Heinackerweg 37, 4513 Lengendorf.

Schweiz! C-64! Softwaresammlung! Ideal für Einsteiger! Das Beste der letzten Jahre! Tel: 065/223313, Ch. Belser, Heinackerweg 37, 4513 Lengendorf.

Atari ST Originale Verkaufe Rings of Medusa 45 DM, Hollywood Poker Pro 35 DM, Operation Thunderbolt 40 DM, Batman the Movie 30 DM, Freedom 30 DM und World Games 20 DM.
Tel: 08509/1873, M. Seibold, Osserstr. 3, 8391 Ruderting.

Amiga Org. Battle of Britain 60,-, Tennis Cup 40,-, Jagd a. Roter Okt. 30,-, BMX Simulator 30,-, Falcon F-16 50,-; alle zusammen VB 200,-. Alles Top-Spiele. 09921/4915, Oliver Bartl, Hochäckerring 20, 8370 Regen.

Unicorn-Spiel-Juwelen Die preiswerte Alternative zur Raubkopie * Zur Zeit 75 Super-Spiele lieferbar. Liste gg. Rückporto bei: Unicorn, Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1.

24 Copyprg., 10 Virenkiller und 10 Super-Utilities für Ihren Amiga, zum sagenhaften Preis von nur 10.0 DM (bar/Scheck) bei: Unicorn, Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1. Muß man haben!!

**** 10 Super-Games für Ihren Amiga **** Zum Super-Preis von nur 10 (!) DM. Bei: Unicorn, Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1. Wer die nicht hat kann sich einsargen lassen!!!

Unicorn-PD Die deutschsprachige Serie für Ihren Amiga. Zur Zeit 400 Disks vorhanden. Diskpreis schon ab 0,60 DM. Katalogdisk für 2 DM bei:
Unicorn, Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1.

Unicorn-PD Die deutschsprachige Serie für Ihren C=64. Es sind zur Zeit 150 Disks lieferbar. Disk schon ab 1 DM. Katalogdisk für 1 DM bei: Unicorn, Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1.

Verkaufe MK5+ und tausche od. verkaufe: TD2 + Scenart + Car-Disc, Castlemaster, Rings of Medusa + Roadwar Europe. Alles VB! Tel: 02733/2778 von 14-21 Uhr. Greeetz: Hawk of Omega!! Meik Böcking, An der Sang 49, 5912 Hilchenbach.

Public Domain in Österreich? Ein Chaos! Nicht bei mir. Tausche, verkaufe PD. Fast alle Reihen. Also grap a paper and write to: Christian Gattringer, PF 232, A-3100 St. Pölten. Chico; Also swapping greets to the ancient temple - are you lamers???!!! --Only Amiga--

****AMIGA**** Topaktuelle Anigasoftware günstig abzugeben! ** Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden! ** Gratis-Liste bei Th. Beisser, Pf 142, A-1140 Wien ** Super-Service! **

If you need the newest modem stuff then call: 08431/40959, 17-18 Uhr!!! or call our boards: Amiga only!!!! USA 215-261-0893 710 MB Dark Ciy, USA 512-696-1666 248 MB Death H., Andreas Pares, Bittbergstr. 7, 8529 Eschingen.

If you need the newest modem stuff then call: 08431/40959, 17-18 Uhr!!! or call our boards: Amiga only!!!! USA 215-261-0893 710 MB Dark Ciy, USA 512-696-1666 248 MB Death H., Andreas Pares, Bittbergstr. 7, 8529 Eschingen.

Verkaufe Software wie: Spherical, Silent-Service usw. Fordert Liste an bei: Jan Klettke, Am Kruggarten 10, 3340 Wolfenbütten/Linden (C-64 Disk) oder Tel: 05331/63952.

*****Amiga***Schweiz***** Schnell, günstig allerneueste Soft gibt's nur bei mir: Marcel Wyss, Dorfstr. 44, CH-8212 Nohl. Tel: 053/226189 *Gratisliste* Es lohnt sich!!!

CH Intro-Programmierer C-64 CH Sind superfähige Introcoder u. Graphiker. Willst Du unmögliches auf Comp haben, ruf uns an: (0041)(0)75/24039, Sascha Quaderer, Eschnerstr. 5, FL-9494 Schaan.

***** Public Domain für Atari ST ***** Tolle Programme für jung und alt. Natürlich doppelseitig. Disks schon ab 2,-. Guter Service. Schnelle Lieferung. Liste bei Marcel Nimführ, Kinzerpl. 10-11/1/2, A-1210 Wien. Bin auch an Tausch interessiert.

Verk. Orig. Amiga Games: Space Quest 3, Hero's Quest, Sim City, Tie Break, Impossamole, Chase H.Q., Beach Volley, Stormlord, Battle Squadron, Silkworm, Batman, The Story so Far. Tel: 06473/1430, Björn Gronych, Am Schwalbengraben 14, 6333 Braunfels.

Biete Originale: Test Drive II mit 2 zus. Disketten + Gunship f. DM 80,-. Bitte melden bei: Jörg Altmanspacher, Zimmerau 16, 8317 Richnach, Tel: 09922/1654 (18-20 Uhr)

You want the newest Software for your Atari ST or Amiga Contact us: "The Elite", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Atari ST or Amiga Contact us: "The Elite", F. Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

Braucht Ihr Spiele für Euern C64? Dann schreibt an: Thomas Eggert, Gahmenerstr. 255, 4670 Lünen-Gahmen.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Th. Panyrek, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

PD-Software für den C64! Alles vorhanden. Gegen 3 DM bekommt Ihr eine Liste und zwei Disketten mit Demos bei J.D. Mallander, Asternweg 34 A, 4290 Bocholt.

Atari ST! Biete Hard Drivin'für 50 DM VB + Porto und Verpackung! Original! Anleitung deutsch + Sticker + Button! Kein Tausch! Christian Schmidt, Herrmann-Oberth-Weg 32, 4950 Minden, Tel: 0571/580505

IBM-PC Verkaufe Carrier Command und Wolfpack (Originale, mit Anleitung) für je 50,- DM. 07022/44794 j. Giesel, Paul-Gerhardt-Str. 34, 7440 Nürtingen.

PC-Engine Verkaufe "Shinobi" und "Nectaris" für je 40 DM. Suche "F1 Triole Battle" oder günstiges CD-ROM für die PC-Engine. Talf Threm, Ostertalstr. 21, 6682 Ottweiler 3.

Atari ST: Brandneue ST-Original-Games. superpreiswert. z.B. Sim City, Larry 3 u.v.m. Gratisliste bei:
Ollisoft, Oliver Sperk, Goethestr. 6, 6702 Bad Dürkheim.

For buying the very latest modem-stuff for your Amiga write to: Thomas Wensing, Postfach 134104, 4426 Vreden, Germany! Cheap Abos available!!

Verkaufe für C-64 Disk die neuesten Games z.B. Street Rod Block Out Duck Tales usw. Liste anfordern bei Christian Harth, Hochheimerstr. 11, 6234 Hattersheim 2.

Amiga: Verkaufe: Drakken 40, Kult 40, BT2 30, Bloodwych 40, Phantasie 3 30. Tel: 07541/42944 ab 18 Uhr. Michael Hamburger, Kapitän-Wagner-Str. 34, 7990 Friedrichshafen 1

Du hast einen Amiga? Du brauchst Software? Du bist knapp bei Kassa? Du bist aus Österreich? Du willst eine Gratisliste und eine rasche antwort? Okay! Ruf gleich heute 02172/2342, Herbert Schneweisz, Lisztg. 2, 7132 Frauenkirchen.

Switzerland *C-64* Switzerland Verkaufe gute und neue Games wie Klax, Shadow Warriors, Turican aver auch ältere. Für 1 Disk verlange ich 3 Fr. Ruf noch heute an: 081/220372, Joseph Maiorano, Rosenhügel Weg 6, CH-7000 Chur

Sensationell! Amiga + MS-DOS Soft (Games) Nur das Allerneueste!!! ab 2.25 (2.6) pro Disc! Schreib an Iron Fact, J. Riedo, Postfach, CH-6313 Menzingen (wenn mögl. mit Rückporto)

Hey Leute! Bei mir gibt's die besten Spiele supergünstig!! Info gegen frankiertes Antwortcouvert. Oliver Berger, Spittelasse 1, CH-5115 Möringen. Nur im Inland möglich (CH).

PC-Engine / Verk. 3 Moduls: Power Drift, Moto Roader, Final Lap Twin, zusammen nur DM 90,-!! Tel:(abends) 05242/48758, Andreas Wonschik, Am Rott 2, 4840 Rheda-Wd.

Handballcoach (C-64(für 18 DM, Meisterschaft und Pokal, gutes Magagerspiel z. verk. Schulze, Schwarzerweg 1 a, 2876 Berne 1

Amiga Verkaufe alte und neue Software! Alles vorhanden. Liste bei Christian Leidel, Alte Baunhofstr. 10, 6101 Roßdorf 1

Biete für C64: Great Court (25 DM), Kick Off (20 DM), TV Sports Footbal (40 DM). Jürgen Buchholz, Am Hölzleberg 1, 7233 Lauterbach.

You want the newest software for your Amiga and Atari ST . Write to: "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien.

You want the newest software for your Amiga and Atari ST . Write to: "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien.

Amiga!! Biete immer die neueste Soft. Tel: 04532/4144, Sven Nonol, Rudolf-Diesel-Str. 3 a, 2072 Bargteheide.

Quartex rules all! Billige Monatsabos! 50 Disks + all latest stuff 230 DM. Contact the best now at: ZWVAART, Mark Jansen, 163F, 5211 SG Den Bosch Holland. All lastests modemimports! coool

Hi Amiga Freaks!!! If you want the newest and hottest stuff call me under 07142/32084, Andreas Hallmann, Kreuzstr. 23, 7120 Bietigheim-Bissingen. I'm fast and 100% fair!! Call or die!!

Verkaufe Amiga Orig. Super Scramble Simulator und Great Courts à DM 40,-. Schreibt an Christian Dietrich, Godehardstr. 2, 8500 Nürnberg 50

Verkaufe Profex Diskettenlaufwerk DL1015 3,5" für Amiga-Laufwerk abschaltbar - DM 200 - Schreibt an: Christian Dietrich, Godehardstr. 2, 8500 Nürnberg 50

****AMIGA**** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben! ** Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden! ** Gratis-Liste bei: Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ** Super-Service! **

Verkaufe für Amiga: Imperium (45 DM), Sidmon (40 DM), Domination (30 DM), USS John Young (30 DM), Cyperworld (30 DM), Roadwar Europa (30 DM), Rings of Medusa (40 DM)! Preise + Porto! Telefon: 06407/1200, Martin Waller, Ringstr. 8, 6301 Rabenau.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Th. Panyrek, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

You want the newest software for your Amiga and Atari ST . Write to: "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien.

Verkaufe Original (MS-DOS): Populous + Promised Lands. Marc Bernhard, Obere Dorfstr. 23, 7988 Wangen, Tel: 07522/20301 tägl. ab 14 Uhr.

Verk. Amiga-Originale: Pirates, Rings of Medusa, Budokan, Invest, Wings, je Spiel 50 DM. Fugger 25 DM. Tel: 06431/44096 ab 18.30, Peter Baling, Bruennerstr. 20, 6250 Limburg/Lahn.

Biete für Amiga viele gute und billige Spiele an. Neue und alte Spiele vorhanden. Schreibe an: BBK, Tobias Zimmermann, Po Box 20, CH-3253 Schnottwil

Vergebe Amiga Software von alt bis topaktuell. Schnelle und zuverlässige Erledigung. Wilhelm Galle, Rotenmühlg. 48-51/2P, A-1120 Wien.

Amiga-Gratisliste!!! Mehr als 1500 Programme.. Billig, neueste Software und schnelles Service. 100% zuverlässig!! Bernd Numer, PF 2, A-4611 Buchkirchen, Austria!! *Auch Oldies + Abos...

Du suchst neueste + 100%ig funktionierende Amiga-Software?? Wir haben sie. Für die Gratisliste und Infos schreibt an: Bernd Numer, PF 2, A-4611 Buchkirchen, Austria ** Simply the best!! **

C-64 Abos (Spiele)!! Infos von The Ancient Temple, Bernd Numer, PF 2, A-4611 Buchkirchen. Billigst, aktuell und wöchentliche Lieferungen!! *You habe sure seen our demos (Airdance I, II, III) * L8r

PC-Engine Suche dringend f. PC-Engine Wrestling v. Human Creativ Soft. Zahle bis zu 150 DM + Versandk. Tel: 06741/1333 ab 18.00 h

Amiga Software gesucht. Angebote nur schriftlich an: W. Wisnewske, Weidkamp 108, 4300 Essen 11.

Suche Software

C-64 Suche alte und neue Games, vor allem auch Adventures! Bitte nicht zu teuer! Angebote an: Martin Schwartz, Scheibmeirstr. 37, 8000 München 82 (zahle pro Disk!)

SWISS-ST-CREW is looking for contactx in Germany, the Netherlands, France, so on. 100% reliable!!! Write TPD of DEATH, Christen Beat, PO Box 83, CH-6370 Stans. Look out for our demo!!

Suche Gamemodule für Telespiel Mattel Intelevision. Tausch oder Kauf. 0821/704689 ab 18h, Jürgen Ulmer, Schillstr. 134 a, 8900 Augsburg.

ST*ST*ST* Suche Tauschpartner für aktuelle Software! Habe immer gute und neue Sachen! Schreibt mit Liste an: J. Schoen, Pilsenseestr. 6, 8036 Herrsching. 100% Antwort!

!! Kaufe Amiga-Originalspiele die nicht älter als 2 Jahre sind. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofenerstr. 38, 8070 Ingolstadt.

Suche für Amiga 500 das Softwareprogramm "The Toyottes", "Loam" und "Gates of Dawn". Heiko Hartung, Willy-Settner-Str. 40, O-5900 Eisenach.

Suche für Amiga 500 Panzerstrike, Kampfgruppe und andere Strategiespiele. Suche auch DF 1. Call 05652/771161 von 15-19 Uhr. Carsten Sander, Germaniastr. 10 a, 3500 Kassel.

Suche billige Abos für ST und C64 Angebote an: T. Krempa, Adlerstr. 16, 2800 Bremen 1.

Suche dringend Aktienanalyseprg., Depotverwaltungsprg. o. Ä. f. Amiga u. PC. Zahle sehr gut!!! Tel: 0212/47234, Christian Tröster, Pfalzstr. 1, 5650 Solingen 1.

!!! Sofort Geld !!! Kaufe Original-Amiga-Programme. Gerne ganze Bestände. Schreibt an: Ruppert Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kaltenkirchen, 100% Rückantwort!!!

Atari ST: Suche Midisoftware. Alles anbieten. Tel: 030/6184457, Andreas Harzoune, Eisenbahnstr. 37, 1000 Berlin 36.

C64! Suche neue Software für meinen C64. Schickt Eure Listen an: Michael Bauert, Dorfallee 33, 2405 Cashagen. Ich kaufe und tausche.

Ich suche für den C-64 (Disk) folgende Spiele: North & South, Invest, TV-Sports Basketball, 007 - der Spion, der mich liebte, Transworld. Peter Richter, Virchowstr. 1, 4300 Essen 1.

Suche f. den PC Hacker 2. Verk. auch Spiele o. tausche. Schreibt: Sebastian Thiebes, Hermsdorfer D. 236, 1000 Berlin 28, Tel: 030/4042787. Fragt nach der Liste (mit Rückp.)

**** Hyper Soft **** Kauft die neueste Ware auf dem Softwaremarkt.(only C64) Please call these phone numb.: 02681/4360/7635 PS: Kauft nicht bei Pumuckle Soft . Jörg Dapper, Geran Galunic, Kumpstr. 37, 43, 5230 Altenkirchen.

Suche Module für Sega-, Sega Mega Drive-, Nintendo + PC-Engine! Verkaufe oder tausche PC-Engine, RGB Plus Booster + 6 Module! Roger Kerber, Rdsbg.Ldstr. 58, 2300 Kiel 1, 0431/641670

! ACHTUNG !

- Es ist uns leider nicht mehr möglich Erotik-Soft oder andere pornografische Games hier im Kleinanzeigenteil zu veröffentlichen
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von Raubkopien verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- bzw. zivilrechtlich verfolgt werden
- Wir bitten um vollständige Adressenangabe in Ihren Kleinanzeigen
- Anzeigen mit PLK-Nr. werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt

Wir bitten um Verständnis.

! ACHTUNG !

Suche Tetris auf C64 Disk. Außerdem: The Vikings, Player Manager, Mr. Wino. Angebote an Peter Kernchen, Reeswinkeler Weg 23, 5885 Schalksmühle, Tel: 02355/1334

Kaufe Softwaresammlungen. Angebote an: Wilhelm Strappler, Davidg. 76-80/17/7, A-1100 Wien, Austria

***** Suche für C64 Disk: ***** "Secret of the Silver Blades" und "Turrican" (Originalsoft). Tel: 08158/2688 ab 19 Uhr, möglichst am Wochenende! Andreas Dehmel, Am Schorn 18, 8132 Tutzing.

Suche Lords of Midnight f. C64 o. Spectrum. Biete Höchstpreis. Bernd Keller, In den Baumgärten 21, 5410 Höhr-Grenzhausen, 02624/2329 ab 17.30

Amiga Anfänger sucht gute neue Soft. Tausch auch auf Langzeit. Nehme auch Abos an, zahle bis 3 DM. Ruft an 04851/1594 ab 18 Uhr. Bitte schnell. T. Gorski, Op de Wurth 10, 2222 Marne.

Amiga Anfänger sucht Kontakt zum Tausch Habe noch nichts, nehme alle neuen u. bis zu 4 Mon. alte Soft. Zahle bis 3 DM, nehme auch Abos. T. Gorski, Op de Wurth 10, 2222 Marne.

Sammler sucht Computerspiele (alle Systeme) vor 1986 -nur Originale- Zahle Höchstpreise! Angebote an: C. Messelberger, Ziegelerden 135, 8640 Kronach.

Biete Hardware

Verk. C64 2 + Floppy 1541 2 + Final Catridge 3 + Joystick + ca. 50 Disks mit Box + 64er Magazine. VHB 600 DM. Ist alles noch neu (1/2 Jahr). Viel neue Soft! Tel: 0711/808433 (Sascha) S. Bosancic, Breihofstr. 10, 7000 Stuttgart 40

Wegen Systemwechsel schicke ich dem 100. Einsender eines 5,- Stückes meinen A500 (nicht defekt). Schreibt an: markus Koehne, Echternstr. 42, 3257 Springe 1.

Verschenke meinen C64 an den 50. Einsender von 10 DM. Dazu gehört: Floppy, Diskbox, 50 Disks + Orig. Games + Joystick uvm. Adr.: Nils Kriedner, Erzbergerstr. 23, 4790 Paderborn.

Verk. C128 + Floppy-1541 I + Datasette + 23 Original kassetten + Drucker-Seiko. GP 100VC + Druckerständer + 2 Diskboxen + Action Replay MK4 + 200 Disks + 10 ASMs + alle Bedienungsanl. + 2 Joysticks + 15 Power Plays + 5 Sonderheften + 5 Originaldisks + 3*Fachliteratur + Mouse M1. NP: 2590 DM. Gegen Höchstgebot! Angebote an Alexander Dziakowsky, Douaistr. 13, 4350 Recklinghausen. *** Nur komplett ***

C-64 II, Floppy 1541 II, Drucker SP 180VC, Action Cartr., Geos 2.0, ca. 40 Originale, Datas., Literatur (Bücher und 64er), Abdeckhauben, Diskbox, ca. 20 Leerdisks und 4 64er Sonderhefte mit Disks für VB 1600 DM abzugeben. Jan Kühne, Ripener Weg 20, 2300 Kiel 1, 0431/52164, 19-21 Uhr.

Für Amiga! Das Disk-Coder Modul!! Es codiert jede Disk so, daß man die codierte Disk ohne Modul nicht mehr laden kann. Ext. Laufwerk nötig!!!! Für Info = Rückporto! Preis: 40 DM. Murad M'Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl.

Schneider CPC 6128 m. Monitor GT65, Spielen, Handbuch etc. 400,-. H. Lackert, Ahornweg 4, 5353 Mechernich 3.

Verk. Atari 1040 STF + Monitor SM124 + Maus + evtl. Originale für VB 850 DM!!! Völlig intakt! Tel: 02134/52656 Achim Heidelauf, Hermann-Löns-Str. 12 B, 4220 Dinslaken. Danke!

Verk. C128 + Floppy + Farbmonitor + Originale + Disketten für 1000 DM. Michael Weyel, Ulmtalstr. 8, 6349 Driedorf 3, Tel: 02775/8068.

Amiga 500 + Monitor + 30 Disks + Box 1 1/2 Jahre alt + Red Storm Orig. + Amiga-Buch VB 950 DM. Tel: 089/6095412 ab 18.00, Thilo Gräber, Haydnstr. 12, 8012 Ottobrunn.

Verkaufe: Atari ST 1040 + SM 124 + M1 + SF 314 + 14 Disketten + Joystick für 1050-1200 DM, 12 Monate alt. ST 100% ok. Ruft an: 08179/562 (Stefan verlangen) ST superbillig! anrufen. Stefan Wammetsberger, Boschstr. 1, 8197 Königsdorf.

LADYKILLER - Virusfalle für alle Amiganer, mit 6 Monaten Garantie!! Hardware mit Anleitung nur 30 DM! * Mo-So 16-22 Uhr, Tel: 0821/465520 * Sonderpreis nur bis nächste Ausgabe. R. Boukai, Kreuzschnabelweg 24, 8900 Augsburg.

LADYKILLER-VERLOSUNG 5 Virusfallen bon Magic Dreams, mit Gewinnerbekanntgabe. Postk. an R. Boukai, PO.Box 110347, 8900 Augsburg - Kennwort: Magic-Dreams-LV Good Luck!!

Verkaufe Atari 530 ST + Floppy + Maus + 20 Disks + 2 Basicbücher + 1 Original F-16 Falcon für 700 DM. Tel: 07131/42667 ab 18 Uhr erreichbar. Sergio Tomasi, Großgartacherstr. 208/4, 7100 Heilbronn.

Gameboy + Nemesis, Quart, Puzzleboy (250). Amiga Origs.: TYS Basket, Dungeon M. (50), RVF, Populous, Stunt Car R, TD 2 (je 40), DPant 2 ü DPrint (110) Beckerte (125) A2000 + Znb (2400) 04952/1747, Jan Peters, Neuer Weg 24-26, 2953 Rhauderfehn.

Verschenke leicht def. C-64 (100 DM) Fl. 1571, Topzustand, (200 DM), Action Cardridge 3 (50 DM). Ruft schnell an: 02564/32509 (19h), Jörg Lepping, Breslauer Str. 15, 4426 Vreden.

Nintendo Gameboy mit Tetris, Tennis, Pinball 6, Super Mario, Solar Striker, Alleyway für 298,- DM, Hans-Dieter Frank, Sallstr. 19, 3000 Hannover 1.

Festplatte A590 und Farbdrucker MPS 1500C für Amiga 500. Beides o. einzeln an den meistbietenden zu verkaufen. Guter Zustand. Michael Herzog, Berhcingerstr. 53, 8500 Nürnberg, Tel: 0911/634881. Bitte nur bis 16.00 Uhr anrufen.

Verk. C64 II + 1541 II + 1802 + Mouse + Datasette + 2 Happy Comp. + 11 64'er + 19 ASM + Megapack 2 + BeckerBasic + 2 Discboxen mit Disks + 8 Game on + 5 Magic Disks + Original Games + Wiesemann Interface... VB 1250,- Tel: 0721/688517 ab 16.00 Uhr, Marko Mogalle, Glogauerstr. 20, 7500 Karlsruhe 1.

512 KByte-Erweiterung für A-500 originalverpackt mit 6 Monaten Garantie abzugeben. DM 145,- M. Sauer, Werder Str. 60, 4650 Herne 1. Tel: 02323/82226.

Verkaufe Sega Mega Drive + 5 Super Spiele + Controlpad + Netzteil für 790,- DM. Philipp Brüsewitz, Westring 426, 2300 Kiel 1, Tel: 0431/86922. Alles in Topzustand.

Seid schnell! Ich verlose einen Amiga 500 1 MN, 5.25 Floppy, Drucker Star LC-10, Discs unter den ersten 100, die mir 10 DM schicken! Thomas Ebert, Schoppenkamp 11, 4650 Gelsenkirchen.

Verkaufe C-64 mit Zubehör für 850 -900 DM. Tel: 09823/517. Ab 20 Uhr. Alles weitere am Telefon. Rainer Seebauer, Waldstr. 19, 8811 Leutershausen.

Verkaufe C=128D + 62 Disks + Diskbox + 2 Ori. Fish + The Legend of Blacksilver + Disk Locher. Alles 100% ok. Franz Heinrich, Bernhard-Lichtenbergstr. 2, 7500 Karlsruhe 21, Tel: 0721/862422.

Verkaufe Atari 1040 STE mit Atari Farbmonitor SC 1224 und Zubehör für 1040 DM. Tel: 02623/2616, Thomas Alef, Rheinstr. 35, 5412 Ransbach-B. I

Verkaufe C-64 II, Floppy 1541 II, 50 Disks mit Box und 1 Originalspiel. Datasette mit 3 Originalspielen. Resetschalter und 1 Joystick. alles in Topzustand für 500 DM. Tausche auch gegen Amiga. Thomas Osenau, Bonnerstr. 24, 5047 Wesseling.

Verkaufe C-64 2, Floppy 1541 2, Diskettenbox, Abdeckhaube, Joycards, Originalspiele, Leerdisketten und Diskettenlochen (alles 100% ok) für 350 DM. 02325/791084, Markus Buch, Virchowstr. 2, 4690 Herne 2.

Verschenke Amiga 500 + 1 MB Speichererweiterung + Joystick + Farbmonitor + 125 Disks an den 449., der mir 5 DM schickt. Der 1. und 50. bekommt einen Joystick und 5 Spiele, Christian Böcker, Papenbusch 19, 4400 Münster.

Verschenke 8 Monate alten PC 20 III incl. Monitor, Software... an den 150., der mir 10 DM schickt. Der 10., 30. usw erhalten ein Orig. Spiel. Jörg Settemeyer, Vhlenhorst 52, 2093 Stelle.

***** Achtung *** Achtung *** Achtung** Verschenke Atari PC3 + Festplatte + Bernsteinmonitor + 50 Super-Game-Disks an den 30. Einsender von 20 DM!!! C. Wimmel, Friedrich-F. Str. 23, 3500 Kassel.

PC-Engine R5B mit XE1-Pro Joystick + 12 Spielen zu verkaufen. z.B. Alien Pinball, Gunhead, PC-Kid, Mr-Heli, Devil Crusch und andere Preis: VB!! Tel: 02405/93940. Verkaufe auch einzeln gegen Gebot!! Suche Mega-Drive Spiele gebr. + neu. Herbert Funken, Aachener Str. 96, 5102 Würselen.

Überhang aus Sammelbestellung Nur Amiga, Laufwerk 3,5" 199.-, 5,25" 259.-, Festplatteninterface + Softw. 149.-, Bootselector 19.-, Antivirusmodul + Softw. 39.- J. Klein, Herrenstrunden 46, 5060 Berg.-Gladbach 2, 02202/38706. Ruf doch mal an!

Überhang aus Sammelbestellung Nur Amiga, Laufwerk 3,5" 199.-, 5,25" 259.-, Festplatteninterface + Softw. 149.-, Bootselector 19.-, Antivirusmodul + Softw. 39.- J. Klein, Herrenstrunden 46, 5060 Berg.-Gladbach 2, 02202/38706. Ruf doch mal an!

Überhang aus Sammelbestellung Speichererweiterung für Amiga 500 Tagesp. abschaltbar, Soundsampler + Softw. 99.-, Umschalter-Maus-Joastick 29.-, J. Klein, Herrenstrunden 46, 5060 Berg.-Gladbach 2, Ruf doch mal an! 02202/38706 Bis bald.

Überhang aus Sammelbestellung Speichererweiterung für Amiga 500 Tagesp. abschaltbar, Soundsampler + Softw. 99.-, Umschalter-Maus-Joystick 29.-, J. Klein, Herrenstrunden 46, 5060 Berg.-Gladbach 2, Ruf doch mal an! 02202/38706 Bis bald.

Schneider CPC 6128 + Farbmonitor + 5 1/4" Floppy + 512 KByte Speidher + viel Zubehör Tel: 08142/15862, Alexander Widera, Hofmarkstr. 5, 8037 Olching 2.

Verk. Schneider CPC 6128 + Farbmonitor + 30 Originalspiele + Joysticks und Matrix-Drucker Panasonic KX-P1081 mit Papier. Preis nach Vereinbarung. Tel: 09471/21151 Martin Löffelmann, enzianstr. 5, 8414 Pirkensee

Amiga * Austria * Amiga * Austria * Verkaufe Amiga 500 incl. TV-Modulator, Joystick, ca. 220 Disks 3,5", Bücher usw. VK 9000,- ÖS (Fixpreis!!) 06132/53164 abends - 22 Uhr. Harald Haas, Reiterndorf 6, A-4820 Bad Ischl Austria

Verkaufe: Lynx 280 DM, Module: Chip's Challenge, Blue Lightn., Cal. Games, Gates pf Zend., u. Elektrocop für je 55 DM. Alles zw 2 u. 4 Monaten alt! Tel: 06185/2238, Thomas Heinze, Spessartweg 23, 6451 Hammersbach.

Verkaufe C128 mit Floppy 1571 und Drucker Präsident mit vielen Anwenderprogrammen, Spielen und ca. 300 Disketten mit Diskettenbox dazu einen Roboterarm mit Interface. Ralph Maute, Krokusweg 15, 7141 Großbottwar.

Verkaufe Atari Lynx + California Games (deutsche Anl.) + Blue Lightning für 380 DM. Tal: 02101/604669 ab 17.00 Uhr.

Ext. 3,5"-LW DM 190, 512 KB-RAM m. Uhr 160, Kickoff 2 - Twinworld - Olagus - Blockout DM 20 jeweils. Gautlet 2 (15) Noch Fragen? Dann Joker anrufen! Tel: 02153/3736 -- alles Amiga. Dirk Richartz, Flothend 15 A, 4054 Nettetal 1

Verschenke Schneider PC 1512 512 KB 21-MBHD Maus + Joystick Bücher Hefte viele Disks an den 1000., der mir 2 DM schickt. Schreibt an: Tobias Schweiger, Erlenweg 3, 8221 Bergen.

Verkaufe sehr günstig Hard- und Software für alle gängigen Computer. Tel: 06344/2229, Martin Hesse, Freiherr-vom-Stein-Str. 19, 6712 Harthausen.

Verkaufe Intel-Inboard 386 1350,- VHB Tel: 06235/2854, Michael Stark, Kitzelgasse 8 a, 6707 Schifferstadt.

CPC 464 mit Farbmonitor CTM 640, Diskettenlaufwerk DDI-1, Drucker, 2 Joysticks, 30 Fachzeitschriften und vielen Originalprogrammen, VB 500 DM (auch einzeln) Tel: 06039/41914

Verschenke C64!!! An den 60., der mir 10,- DM schickt. Der Gewinner wird benachrichtigt. Computer kommt per Post! Am Telefon wird keine Auskunft gegeben.
Peer Wanner, Mönchnerstr. 42, 6054 Rodgau 3.

Schneider CPC 464 + Farbmonitor + DD1 + viele Spiele für DM 900,- wg. Systemwechsel. Die Gelegenheit.
Tel: 0911/537782, Marion Lang, Bismarckstr. 15, 8500 Nürnberg 20.

Verkaufe PC10/3, 5 Mon. alt, Grundausstattung, Soft, Bücher, Preis VB 850,- DM
Tel: 06555/8556. Winfried Schwahlen, Postfach 48, 5542 Bleialf.

Verkaufe PC 10/3 und C-64 II mit viel Zubehör: Games, Bücher und Zeitschriften. Für mehr Informationen wählt die Tel.-Nr. 06555/8556. Winfried Schwahlen, Postfach 48, 5542 Bleialf.

Verschenke C-128 mit sehr viel Zubehör (Neuwert ca. 2000 DM) an den 111., der mir 10 DM schickt!!!
Frank Schaffars, Mechenried 95, 8729 Riedbach.

Verk. CPC 664 + Floppy + Farbmon. + Drucker IMP 2000 + Datasette + Originalspiele + Dateiverwaltung + Textverarbeitungen + Kopiermodul für 850 DM. Alles in Topzustand.
Call 07271/52101, Stefan Wetzler, Gartenstr. 8, 6729 Jockgrim.

Verkaufe wegen Systemwechsel Atari 1040 STFM + SM 124 + Maus um nur 950 DM! Super Angebot! Wer echtes Interesse hat ruft schnell an bei der Nummer 07127/71454, Lars Wagner, Schwalbenstr. 21, 7401 Pliezhausen 2.

Biete Speichererweiterung (512 KB) für den Amiga. für 99,88 DM!
Dirk Pilz, Warburghof 18, 3000 Hannover 61, Tel: 0511/561753

C64 + Floppy + Data + Box + 11 Orig. zB Curse of t. a. Bonds, Ultima3 + Action Rep. MKS + 7 Input 64 + Grünmon. nur 500 DM!!! M. Dobe, Landsbergerstr. 12, 4048 Grevenbroich 5, 02182/6612.

Verkaufe C128 d + 8 Originale (Stunt Car Racer, Tie Break ua) + 60 Disketten + 2 Joysticks Preis VB, M. Binner, Schwarzbachtal 54, 4806 Werther, Tel: 05203/1640

CPC 6128 mit 2. LW einschließlich Programmen z.B. Silent Service Babarian... zu verkaufen. Preis nach Vereinbarung. Frank Winkelmann, Hauptstr. 98, 4690 Herne II

Verschenke Amiga 500 an den 150., der mir 20 DM schickt. (mit Monitor und Drucker komplett).
Geld an Jan Metzger, Hofaeckerstr. 31, 7470 Albstadt 3.

Atari 520 ST mit Floppy SF 314 in Originalverpackung plus Philips CM8833 Farbmonitor zu verkaufen. Zusätzl. Software z.B. Populous Stos... Preis nach Vereinbarung. Frank Winkelmann, Hauptstr. 98, 4690 Herne II

VK CPC 464 + Farbmonitor + Datasette günstig abzugeben VB 500 DM = 3500 S schreibt an Michael Rainer, Maschl 56, A-5600 St. Johann/PG, Tel: 06412/6477. Tauschpartner für Amiga gesucht.

Verkaufe meinen Amiga 2000 + Farbmonitor + 129 Disk. an den 200., der mir 10 DM schickt. Alles 5 Monate alt!!! K-H. Kahlert, Staedtertstr. 13, 636 Friedberg. Also schickt los.

Verk.: C64 II, Floppy 1541, Netzteil, Maus + Pad + Geos + Handbuch, Action Replay MKVI, Robot Arm, Hefte, Org. Spiele, 90 Disks zusammen 1020,-, aber auch einzeln. Tel: 06187/1725, Timo Kindermann, Eisenacherstr. 7, 6369 Nidderau 2.

Verkaufe Amiga 2000 mit Monitor 1084 + 2. Laufwerk m. Trackdisplay + Drucker NI-10 + Software + Handbüchern, alles 150 % ok, nur 2000 DM (VB); Com. Bildschirm 1704 VB 300,-. Steffen Kühn, Nauheimer Str. 21, 6090 Rüsselsheim 5, Tel: 06142/33417.

C64 + Datasette + 2 Orig.-spiele an den 22., der mir 10DM schickt. Garantiert! Frank Probst, Strassburger Weg 83, 4400 Münster, NRW

Sega Mega Drive m. Spiel u. Joypad, 2 Monate alt, 100% ok, 400,- DM, Tel: 02268/1637 (Kemper), Thorsten Clever, Lamsfuss 39, 5272 Wipperfürth

Verschenke Comodore Drucker MPS 1200 und Floppy 1571 an den 60., der mir 10 DM schickt. Drucker und Floppy fast neuwertig. Marc Nonn, Hänscheid Lange Gasse 11, 5207 Ruppichterloh

***** Achtung Nintendo Neogeo Austria aufgepaßt!** Verkaufe Nintendo Grundgerät + Video Shooter + Fitnessmatte + 2 Joypad + 10 Kassetten oder tausche gegen SNK Neo Geo + Zuzahlung! Alexander Rot, Penzingerstr. 53, A-1140 Wien, Austria.

!! STOP !! Verkaufe Amiga 500 + Monitor (Farbe), 4 Sticks, Speichererw., 100 Disks, 8 Original Games, 2 Diskettenboxen, ASM-Sammlung mit 20 Heften... ab ca 15000 (Wert ca 28000) ÖS. Fritz Kerschbaumer, Westbahnstr. 24, A-4300 St. Valentin (Austria)

Verkaufe neuen C128 + 1571 + 128 Superscript Textv. + 12 Originalen + Final Cartr. 3 + Cartr. MK6 + 3 Diskboxen + 250 Disks + 2 Joysticks + 5 Spielmodulen + Mouse ... Tel: 05041/1374 VB: 900 DM. Alexander Reimann, Zum Dammfeld 6, 3259 Springe 1

Verkaufe PC-Engine + Joystick XE-1Pro (+ 5 Player Adapter) + 2 Joypads + Gunhed + Super Volleyball + Dungeon Explorer + World-Court-Tennis + Legendary Axe + Neutopiy VB 750 DM. Tel: 02151/547226, Frank Ridders, Korekamp 11, 4150 Krefeld

Verkaufe Goliath-Eprommer mit 16 K Karte und Software (50,-) sowie the Final Cartridge 3 und Action Cartridge M45 (jeweils 20,-) Schreibt an: Jan Kletke, Am Kruggarten 10, 3340 Wolfenbüttel/Linden, Tel: 05331/63952

Verkaufe C-64 (alt), Floppy 1541, 1 Joystick und 1 Diskbox mit 80 Disks. Angebote an: Jan Kletke, Am Kruggarten 10, 3340 Wolfenbütten/Linden

Verschenke meinen Amiga 500 mit 512 KB Speichererw. (100% ok) an denjenigen, der mir als 44. 9 DM schickt. Kolja Altermann, Dahlemer Weg 187 b, 1000 Berlin 37

Atari 1040 ST, NEC P6 Color, Extra Laufwerk 5,25, Farb+SW-Monitor, VB 3000 DM wg. Umzugs in die USA zu verkaufen. Tel: 0251/788664, Christoph Lehmann, Buldernweg 11, 4400 Münster.

Verkaufe C-64 + Floppy 1541 II + Datasette + Diskettenbox mit Disketten für 350 DM. Alles in gutem Zustand!! Tel: 0641/81641 Matthias Lenke, Paul-Schneider-Str. 83, 6300 Gießen.

A 500 Powerpack, 1 MB (Orig. Com A 502) 2. LW von NEC (Slimline) + Kupke Sound-Digitizer, Abdeckhaube, div. Zubehör VB 1250,- Tel: 05121/31268 13-14 h. Stefan Skodras, Steingrube 24, 3200 Hildesheim

C64 II, 1541 II, Trio-Modul, Joystick, Leerdisk. VB 450,- DM +++ C64 mit Datasette viele Originalspiele für 200 DM, zus. 600,- Tel: 05121/31268 13-14 h. Stefan Skodras, Steingrube 24, 3200 Hildesheim

ACHTUNG: Verkaufe Mega-Drive + 3 Topgames (Afterburner, Super Shinobi, Sokoban) + 4 1/2 Monate Garantie für lockere 499,- DM. Gerät kaum benutzt - wie neu. Antonio Cavalieri, Poppenlauererstr. 2, 8734 Maßbach. Tel: 09735/1538, öfter versuchen. 100%ig kein Fehlkauf!

Verschenke an den 59., der mir 10 DM schickt meinen Amstrad (Schneider CPC 6128) mit Spielen u. Leerdisketten (alles 100% ok). Der 49. bekommt 10 3 1/2" Leerdisketten. Stefan Bradow, Gautinger Str. 15, 8035 Gauting-Unterbrunn.

Verkaufe Commodore 128 D + Monitor + 29 Disketten + Diskettenbox + 1 Joystick VB 790 DM. Tel: 06053/2204 ab 17 Uhr, Werner Alexander, Längweg 5, 6480 Wächtersbach 4

CPC 664, Grünmonitor, Assembler Hi-Soft, Deypac, 20 Magazine, 2 Bücher, 8 Originalgames + 1 Gamepack, 18 Discs mit Anwendungen!! Neupreis 1200 DM! Preis 320 DM!! Tel: 07034/7504, Oliver Palotai, Feldb ergstr. 56, 7042 Aidlingen 1.

Zu verkaufen: PC-AT od 386 mit VGY, 40 MB Harddisk, 3,25" Diskd. 1 MB RAM, fabrikneu! -50% unter Neupreis! Egger Markus, Berglandstr. 7, A-5760 Saalfelden, 06582/3273

Verkaufe Computer Diehl DS 2000, mit Drucker und Festplatte. Ab 17.00 Uhr erreichbar, Preis VB, 08803/4307,
Thomas Steuernagel, Auf der Leite 26, 8123 Peißenberg

Verkaufe ATARI 520 STM, Farbmonitor Philips CM 8802, 2 doppelseitige Floppys, 2 Orig., 2 Mäuse, 1 Joystick und Zubehör für 1350 DM, Neuwert 1900 DM. Georg Schmid, Nikolausstr. 3, 8261 Pleiskirchen, Tel: 08635/507

C64 II + Floppy + Competition Pro + Farbmonitor + BTX + ca. 400 Spiele + Erweiterungskarte + Zubehör für DM 999,-. Tel: 05932/4591, Günter Krallmann, Altharener Patt 4, 4472 Haren 1.

Verschenke A-5000 + TV-Modularor + Joy + Orig.Games an den 150. der mir 10 DM schickt!!! Schickt's an Benjamin Krischer, Delbrückerstr. 4, 4787 Geseke.

Verschenke meinen Drucker NEC P2200 an den 150., der mir 20 DM schickt. Schickt das Geld an:
Dietmar Rühl, Rödgenerstr. 18, 6350 Buseck-Trohe. Einem wird das Glück hold sein.

Nintendo mit 14 versch. Spielen zu verkaufen in Heidelberg, Tel: 06221/781834,
Monika Feil, Schwetzinger Straße 137 a, 6900 Heidelberg.

Verlose widerwillig meinen C128D Color-Monitor + NEC P7 Drucker unter den ersten 30, die mir 20 DM schicken. (Einsendeschluß: 30. November), Philipp Wagner, Landheim, 8913 Schondorf.

C64 * Ich verkaufe meinen V64 inkl. Floppy, Farbmonitor, Final Cartridge 3 und 300 Disketten für nur 1250 DM. Briefe an: L. Lipkau, Lipperheidstr. 5, 4200 Oberhausen 1

!!! Verkaufe kompl. C-64 Anlage !!! C-64 + Floppy-1541 II + Farb-TV (Orion) + MK VI + Colorprinter für Star LC 10 C + Kabel + 5 Diskettenboxen für NP= 1420; VB= 849,- Alles 100% ok und gut erhalten!!! Tel: 06045/1222 (Fragen!!!) ab 16.00, Alexander Gab, Breslauer Str. 20, 6470 Gedern 1.

C-64 Verkauf!!! C-64 + Floppy + 300 Disketten + Datasette + Joysticks + 20 ASM + Handbücher + Grünmonitor VB 350 DM. Hendrik Lücke, Alfred-Jahnde-Ring 12, 2000 Hamburg 65

Verkaufe C64 + Floppy + 152 Disketten (ca. 400 Spiele) + 3 Module und vieles mehr.
Joerg Dunemann oder Altenheim Dunemann, Hoelemannpromenade 6, 3360 Osterode am Harz.

Verkaufe C128 D + Grünmonitor + 10 Originale für 800 DM.
Ruft an unter 08072/8495,
Christoph Maier, Freibadstr. 3, 8092 Haag.

Suche Hardware

Kaufe Sega Mega, PC-Engine, Neo Geo Kaufe Konsolen und Zubehör, Kaufe/tausche/-verkaufe Module. Suche auch D-64 + Amiga. Dennis Wendt, Schonnebeckhöfe 150 b, 4300 Essen 12, 0201/309696 17h

Ich kaufe defekte Computer! Zahle je nach Zustand 10-200 DM! Ruft mich an! Ich nehme alles (fast). Aber nur komplette Geräte. Tel: 07432/22550, Jan Metzger, Hofäckerstr. 31, 7470 Albstadt 3

AstroVersand

Sparschweinpreise

+ + + neu + + + frische Produkte + + + mehr PC + + + mehr Amiga + + +

Artikel	Preis
FINAL CARTRIDGE III, unser absoluter Renner, deutsche Anleitung	65,- DM
FREEZE MACHINE Kopiermodul, Schnell-Lader f. C64 m. Hilfsdisk.	47,- DM
VIDEO-DIGITIZER 1000 für C64, 382x288 Punkte	Sonderangebot nur 177.- DM
ASTROLOGIE-PROFI-PAKET, 5 volle Discs, 20 Seiten(!) Deutungstext möglich	100,- DM
DIGIVIEW GOLD V 4.0, Videodigitizer für Amiga 500/2000	297,- DM
S/W VIDEOKAMERA (625 Zeilen!) Industriequalität Super für DIGIVIEW, komplett mit Optik	397,- DM
3,5"FLOPPY FÜR AMIGA, extern, Bus, abschaltbar Slimline, helle Blende etc.	Superpreis 169,- DM
SPEICHERERWEITERUNG FÜR A 500, 512K, abschaltbar, Akku, Uhr, Megabitchips	nur 97,- DM
HANDYSCANNER CAMERON TYP 10 für Amiga, 105 mm, 100-400 DPI, Grafik- u. Texterkennungs-Software	598,- DM
INTERFACE f. Cameron Scanner Typ 10 an Amiga 2000/2500	39,- DM
GENIUS HANDYSCANNER GS 4500 für PC, 100-400 DPI, Texterk., Grafiksoftware	299,- DM
MARS 800 HANDYSCANNER für PC, bis 800 DPI, Texterk., Grafiksoftware, 64 Graustufen	499,- DM
VGA KARTE, 16 Bit, 256 K, 800 x 600, Treibersoftware	199,- DM
VGA KARTE, 16 Bit (Optima, 512K, 1024x768, Software	299,- DM
3,5" FLOPPY, komplett für PC, in 5,25"-Rahmen	nur 127,- DM
5,25"-DISKETTEN, 2D, noname, mit Etiketten	100 Stück 59,- DM
3,5"-DISKETTEN, 2DD, noname, mit Etiketten	100 Stück 119,- DM

Preisgünstige **ASTROLOGIE- UND ESOTERIKSOFTWARE** für PC, Amiga und C64. Alle Artikel in aktueller Version. Weitere interessante Sachen lieferbar für C64/Amiga/PC. **Angebotsliste anfordern.** Preise bei Vorkasse (**Euro**-Scheck, Postanweisung) ohne versteckte Zuschläge. Nachnahme + 7,50 DM. Ausland auf Anfrage!

ASTRO-VERSAND * H.+ S. Meschkat * Postf. 1330 * 3502 Vellmar
Rund-um-die-Uhr-Bestell-Telefon: (05 61) 88 01 11 * Telefax (05 61) 88 55 07

Achtung!! 800 - 1000 DM für C=64 mit Monitor (Farbe) + 1541 + Drucker + viele gute Spiele +(gelegentlich Cassettenlaufwerk) nur 100% ok. Stefan Elstner, Steinstr. 2, O-6300 Ilmenau

Suche für Amiga 2000 Echtzeit Digitizer Live 2000 Pal. Tel: 05651/32339 9.00 - 18.00, K. Seiler, Alter Steinweg 1-3, 3440 Eschwege

Topsoft für Euren Amiga! Oliver Hermann, Postfach 56, 9073 Viktring.

Suche Amiga 500, C-64 + Floppy Tel: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin.

***** Achtung Nintendo Neogeo Austria aufgepaßt!** Verkaufe Nintendo Grundgerät + Video Shooter + Fitnessmatte + 2 Joypad + 10 Kassetten oder tausche gegen SNK Neo Geo + Zuzahlung! Alexander Rot, Penzingerstr. 53, A-1140 Wien, Austria.

Tausche

IBM_PC: Tausche Dragon's Lair + Bombuzal gegen Flight of the Induruder, M1 Tank Platoon oder F-19 Stealth Fighter (nur Originale).
Ruft an: Tel: 07275/2488, Frank Dinies, Am Wasserturm 15, 6744 Kandel

C-64 Biete, suche, tausche Software, Demos, PDs etc. -Pooky!- Tel: 04865/557, Christian Gross, Am Mühlenberg 27, 3139 Gusborn 1

Atari ST User Suche top Tauschpartner. Habe selbst immer die neuesten Games. Schickt Listen an: Markus Glas, Zollmerstr. 8, 8423 Abensberg 3

Tausche C64-Orig. Habe Cabal, S.Car Racer, Power Drift, LED Storn, Blasteroids, Litti's hot S. (Disk), Wicked, STormlord, IQ, Newzealandst., Oandorra (Tape) uva. Suche: S-City, Rainbow J., Hard Driving, Great Courts, E.H. Int. Soccer, Iron Lord, C-Out, TV Sports Footb. u.a. 06022/23633, Tino Lo Manto, Schulweg 2, 8751 Hausen.

MS-DOS: Tauschpartner für Soft Spiele (Haupts. AD & D und Strateg.) Habe allerbeste Sachen!!! Call: 04331/31188 oder schreib an Hauke Hansen, Sportallee 46, 2370 Büdelsdorf.

Suche Tauschpartner! Habe: Manchester United, Logo, Klax und andere neue Soft. 100% Antwort. Michael Schäfer, Leibnizstr. 3, 4780 Lippstadt. Nur C-64 Disks.

Ich tausche ST-Originale (Populous, Oil-Imperium, Elite, Jean D'Arc, Ferrari Formula One (insg.:350,-) gegen Sega Mega Drive + TV Anschluß! Jeden Tag außer Sa + So Tel: 0212/75098 Könnte auf Anfrage noch andere Spiele durchgeben (nur Originale) Björn Heinen, Buchweizenberg 9, 5650 Solingen 11

Stop - Suche Tauschpartner für Amiga-Software. Habe z.B. Kahlaan, L. of Fairghail, Unmeal, uvm. Immer neueste Games vorhanden. Call 07181/69418 (Martin) oder 21142 (Oliver). Martin Schmidt, Panoramaste. 17, 7060 Schorndorf

Ich tausche Games auf dem C-64 Ruft an Tel: 04861/5464 oder schickt mir eine Liste, dann schicke ich Dir auch eine. Guido Requate, Bgm.-Sammann Str. 19, 2253 Tönning 100% back.

Suche Tauschpartner für C-64. Habe Top Games. Schick Liste und Disk an Bernd Maderstorfer, Guerickestr. 22, 8400 Regensburg, Tel: 0941/71173

Achtung! Tausche Carrier Command, Fisch, ST Wars, Shackled, Star Trek + Music Construction Set gegen Infestation oder Shadow of the Beast (ST) A. Selck, Kleines Feld 13, 3226 Westfeld

PC-Engine: Tausche das Supergame "Ninja-Spirit" gegen eines dieser Games: Gunhead-Bonze Adv., Devil Crush, Xevious, Image Fight, S.S.S., Formation Soccer, Tel: Austria 07752/45663, G. Maier, Kasernstr. 31, A-4410 Ried/I.

Verschiedenes

Amiga Business - Kostenloses Anzeigenmagazin auf Disk. Info gegen ausreichend frankierten Rückumschlag bei: Robert Binsack, Walther-Rathenaustr. 19, 6080 Groß-Gerau -- Viele Extras!!

Wir suchen Mitspieler für Fantasy-Briefspiele (Postspiele). Kostenloses Informationsmaterial bei: Michael Tänzer, Krausenstr. 2, 3000 Hannover / Fritz berger, Hegergasse 13/1/13, A-1030 Wien anfordern! Postkarte genügt ...

***** Postspielsüchtige aufgepaßt ***** Hier könnt Ihr kostenlose Infos anfordern! *von*Star* Tobias Mittermeier, Unertlstr. 1, 8380 Fichtheim. 100% Antwort! (Rückporto beilegen!!)

C-64 C-64 C-64 2200 Super-Pokes, Cheats, Codes, Tricks, Tips gibts für C-64 gegen 15 DM. 100% ehrlich. Darunter Pokes wie z.B. Turrican, C-HQ, Oil I...
J. Wallot, In der Stetbach 51, 6105 Ober-Ramstadt, Tel: 06154/5695!!!

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich. Für jedermann sofort durchführbare leichte Tätigkeit von Zuhause aus. Info von: Markus Voll, Danzigerstr. 11, 8670 Lichtenfels

Verkaufe ASM-Hefte von 12/88 bis 5/90 + die 7 Sonderausgaben. Preis 50 DM. Porto zahlt der Empfänger. Markus Voll, Danzigerstr. 11, 8670 Lichtenfels. Tel: 09571/3898

DER ETWAS ANDERE VERSAND!

24-Stunden Service!

Wir garantieren, daß jede Bestellung spätestens 24 Stunden nach Eingang unser Haus verläßt, sofern verfügbar. Auf alle gekauften Artikel erhalten Sie natürlich volle Garantie. Wir führen jede verfügbare Hard- und Software für den Atari ST, sowie alle Bücher. Hier ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Programm:

NEUHEITEN:

	ST	PC	AMIGA
Cadaver	85,-	-	85,-
Fatal Heritage	-	-	75,-
Immortal	65,-	-	65,-
Plotting	60,-	-	60,-
Rick Dangerous II	60,-	-	60,-
Secret of the Monkey Island	-	60,-	-
Silent Service II	-	-	110,-
Wings of Death	85,-	-	85,-

NINTENDO GAMEBOY

Grundgerät incl. Spiel "Tetris"	169,-
Batterieset mit Netzteil	75,-
weitere Spiele:	
Alleyway	49,-
Golf	49,-
Oix	49,-
Solar Striker	49,-
Super Mario Land	49,-
Tennis	49,-

ATARI POWER PACK

Compilation mit 20 Super-Spielen z.B. Gauntlet II, Outrun, Space Harrier, Starglider, Afterburner — 135,-

ATARI LYNX *

Grundgerät incl. Com-Lynx-Kabel	299,-
Spiele dazu:	
Blue Lightning	79,-
California Games	79,-
Chip's Challenge	79,-
Electrocop	79,-
Gates of Zendacon	79,-
Gauntlet	89,-

(Gerät ohne ZZF. Nummer)

SPIELESOFTWARE:

	ST	PC	AMIGA
Anarchy	60,-	-	60,-
Back to the Future II	85,-	85,-	-
Corporation	-	-	85,-
Dragonflight	85,-	-	-
Dungeon Master	75,-	-	80,-
Elite	65,-	80,-	80,-
F-16 Falcon	80,-	115,-	95,-
F-16 Falcon Mission Disk II	65,-	-	65,-
F-19 Stealth Fighter	95,-	115,-	95,-
F-29 Retaliator	75,-	-	80,-
Flight Simulator II dt.	85,-	-	95,-
jede Scenery Disc dazu	45,-	45,-	45,-
Flight of the Interuder	-	115,-	-
Imperium	85,-	-	85,-
Kaiser	120,-	-	95,-
Kick off II	75,-	-	75,-
Leisure Suit Larry III	115,-	130,-	115,-
Populous	85,-	85,-	75,-
Psion Chess	65,-	65,-	-
Railroad Tycoon	-	115,-	-
Shadow of the Beast II	-	-	105,-
Sim City	85,-	85,-	85,-
Their finest Hour	85,-	95,-	95,-

Kostenlose Kataloge für PD, Bücher, Hardware und Software bitte getrennt unter Angabe Ihres Computertyps anfordern. Lieferung per NN zzgl. 7,- DM Versandkosten. Bei Vorauskasse zzgl. 3,- DM, ab 100,- DM Bestellwert versandkostenfrei. Auslandsversand grundsätzlich zzgl. 15,- DM Versandkosten. Auf Wunsch auch UPS-Versand.

COMPUTER-VERSAND
Schlichting
...der etwas andere Versand

Rund um die Uhr: ☎ 030 / 786 10 96
Playsoft-Studio-Schlichting
Computer-Software-Versand GmbH
Postanschrift / Ladengeschäft: Katzbachstraße 8
D-1000 Berlin 61
Fax: 030/786 19 04 · Händleranfragen erwünscht

POWER SOFT

A - 1180 Wien, Schulgasse 31
Tel.: 0 222 / 408 23 35
Fax: 0 222 / 408 99 78

Ladenverkauf & Versand Österreichweit
geöffnet: Mo-Fr 10-12 u. 13.-18, Sa 9-13

PC - Engine Gamboy Sega Megadrive

Amiga	
Chuck Yeager 2.0	790,–
Dragon flight	890,–
F-19 Stealth	790,–
Codname Iceman	990,–
Thunderstrike	790,–
Ultima 5	890,–
Wolfpack	850,–
Wild West World	990,–
Awesome	890,–
Cadaver	790,–
Ishido	790,–
Betrayal	790,–
Elvira	890,–
Trans World	790,–
Champions of Raj	790,–
Star Control	790,–
Wings	890,–
Supremacy	890,–
Operation Stealth	790,–
Amiga Anwender	
Disney Anim. Studio	2990,–
AMOS-Basic	1390,–
AMax II	4490,–
Expresspaint 3.0	2990,–
The Scratcher	950,–
Quarterback 4.0 (dt)	990,–
Interchange	790,–
CygnusEd Prof. 2.0	1990,–
Amiga add ons	
512K RAM-Erweiterung	1490,–
Laufwerk 3,5"	1490,–
4 Player Adapter	250,–
Soundblaster	1490,–

Atari ST	
Finest Hour	790,–
Loom	890,–
Invest	690,–
Int. Soccer Challenge	690,–
Days of Thunder	690,–
Sim City	750,–
Battlemaster	850,–
Rick Dangerous 2	690,–
Magic Fly	790,–
PC	
Investation	790,–
Ports of Call	850,–
Battlechess II	790,–
Prince of Persia	870,–
Midwinter	890,–
Soccer Challenge	790,–
Global Dilemma	790,–
Back to the Future II	690,–
Rapcon	850,–
Silent Service II	990,–
Ad.Lib Karte incl. Softw.	3490,–
Soundblaster	3990,–
Final Chesscard	2490,–
Konsolen	
Gameboy	1590,–
Lynx	3490,–
PC-Engine	3490,–
MegaDrive dt (incl. Spiel)	4990,–
Module	
Lynx ab	490,–
PC-Engine ab	490,–
Mega Drive ab	890,–
Gameboy	490,–

alle Preise in ÖS inkl. 20 % MWSt, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Postspiel Soccer-Cup! Wir suchen noch Interessenten für die 1. + 2. Liga. Infos zu diesem Spiel gegen 1 DM in Briefmarken bei: Carsten Hater, Dreufte 6, 4250 Bottrop-Kirchhellen.

WICHTIG Suche die Ausgaben 5/87 und 6/87 des Magazins 68000er. Zahle gut. Angebote an: Mark Kochensperger, Guntershäuserstre. 46, 3501 Fuldabrück, 05665/1687. PS: Es können auch Fotokopien sein.

Biete für 2,5 DM pro Stück: Amiga Special (11/87 - 9/90), ASM (4/88 - 9/89), Happy Computer (12/87 - 10/90), Public Domain (10/88 - 2/90). Für 3 DM Amiga (6/87 - 10/90), Toolbox /8/88 - 10/89), Kickstart (5/88 - 12/89) und für 5 DM Amiga Welt (2/87 - 2/89). Abends 06103/86138, Patrick Wolff, Hainer Weg 40, 6072 Dreieich.

Suche Leute, die täglich etwas Zeit für Schreibarb. v. zu Hause aus haben und ein bißchen Geld verdienen wollen. Infos geg. Freiumschlag bei: H. Sauer, Im Teller 13, 6000 Frankfurt/Main 70

Science-Fiction Postspiel Stargate sucht noch Mitspieler! Gratis-Informationen anfordern bei: Matthias Bock, Mäderweg 16, 8705 Zellingen.

Suche Nintendo-Spiele, Game Boy + Spiele, Sega M. + Spiele, Mega Drive + Spiele, PC-Engine + Spiele, Tel: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin

Verk. für 165 DM Game Boy + Tetris u. Tennis. Verk. für Amiga Dragonflight 65 DM, Legend of Faifghail 65 DM, Thunderstrike 65 DM, Oil Imperium 50 DM, Firezone 30 DM, Day of the Viper 55 D. Tel: 07144/4970 (a. Originale) (ab 19 Uhr) Steffen Haas, Theodor-Heuss-Str. 22, O-7142 Marbach

*****Verkaufe gut erhaltene ASM-Hefte zu günstigen Preisen.** Von alt bis neu alles vorhanden. Gratis-Liste anfordern bei Oliver Bertschinger, Lättenwiesenstr. 28, CH-8152 Glattbrugg***

PMS-Computerclub sucht noch Mitglieder! (Amiga + C64) für Infos schreibt an: Peter Ziewer, Im Kreuzenberg 8, 5524 Malbergweich

Verkaufe Telefunken VHS Videorecorder + 90 bespielte VHS Videokassetten (180 bzw 240 Minuten je Kassette) für VB 850,- DM. Tel: 02151/547226 nach 17 Uhr, Frank Ridders, Korekamp 11, 4150 Krefeld.

Verk. Literatur f. den C-64 z.B.: C-64 Intern. Schreibt an: Jan Kletke, Am Kruggarten 10, 3340 Wolfenbüttel/Linden o. Tel: 0533/63952.

Für die neue Amiga Grafik PD Serie werden noch Beiträge gesucht! Info: Amiga Vice, Roger Hassler, Neustädter Str. 14, 3252 Bad Münder 1, Tel: 05042/52316 ab 18h

Wallenstein - das Postspiel zum 30-j. Krieg! Der Kampf um Glauben & Macht in Europa 1618-1648. Info gegen 1 DM Rückporto bei Bernd Oestreich, Osterstr. 3, 3200 Hildesheim.

Über 70 Komplettlösungen, Codes und Anleitungen vorhanden! Schon ab 2 DM zu haben! Liste gegen frankierten (!) Rückumschlag bei: R. Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund 1 (Infocom, Sierra...)

Amiga-PD. Kaufe oder tausche ST-Module, Samples, Zusatzsoftware, Demos, etc. Schick Disk an: R. Mölders, Düsseldorfer Str. 401, 4100 Duisburg 1 oder 0203/779403. Eure Disks werden am Tage des Posteingangs zurückgeschickt. Keine Raubsoft!!!

Kontakte

Try: 0049 (0)9522/6504 (Robin) Amiga! Please no dreamer and wannabees! Hey Modemfreax.. catch me too! R. Schönmüller, Wallburgstr. 47, 8729 Eltmann.

Suche Mitspieler für Middleager. O! strategisches Postspiel IM MA für 14 Spieler! 49 Befehle, große Karte, 4 DM/Runde! Gratisinfo (Rückporto) Christoph Stahl, Fichtenweg 6, 8301 Rudelzhausen

***-CH Intro-Programmierer C-64 CH-** Sind superfähiges Intro-Programmierer-Team. Willst Du individuelles Intro, ruf uns an: (0041) 075 2 40 *-CH Ask for Sascha (1A Preis) CH-* Sasche Quaderer, Eschnerstr. 5, FL-9494 Schaan

Active line is searching for cool members like spreader music artists and coder. Write to Ivan Besvir, Monschauerstr. 1, 5168 Nideggen/Schmidt 100% back

Hotline! Helfe bei Problemen jeder Art. Ob Hardware oder Software, ich helfe. Von 18 h - 21 h. Tel: 02771/7617. Ich beantworte auch gerne Fragen schriftlich. Ich bezahle auch gerne Rückporto.
Oliver Nolte, Am laufenden Stein 10, 6340 Dillenburg.

● **TERMINE** ● **TERMINE** ●

Die ASM-Ausgabe 1/91 erscheint
am 28. Dezember 1990

Anzeigenannahmeschluß
für die Ausgabe 2/91 ist der
12. Dezember 1990

● **TERMINE** ● **TERMINE** ●

Gewerbliche Kleinanzeigen

PD-SOFT für AMIGA

■ **Riesenauswahl** ■

Gratisinfo bei:

PD-SOFT-CLUB
Blindschacht 16
4390 Gladbeck
Tel.: 0 20 43 / 3 45 32

PC C 64 PC-Engine Amiga

SOFTWARE DREAMS

PRESENTS THE BEST OF COMPUTERGAMES

* günstige Preise
* große Auswahl
* 24 Std. Bestellservice
* Katalog kostenlos
* Auf Wunsch besorgen wir jede Art von Hard- und Software

Marco Beetz / Obere Dorfstr. 30
8643 Kueps/Theisenort/
Tel.: 09264/6160

Sega Nintendo CPC Atari

Secondhand - Originalgames
für den Atari ST

schnell - preiswert
Auch Ankauf
Gratisliste anfordern

Second Soft World
Im Nußriegel
6702 Bad Dürkheim 5
Tel.: 0 63 22 / 6 39 69

SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und IBM

ANKAUF / VERKAUF von

- gebrauchten Computern
- Computerzubehör, Software, Computerschrott und sonstigem

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
FAX 0 82 61 / 68 05

Cobra ist da!

Die neue PD-Serie für den Atari ST.

KATALOG GRATIS

PD-Versand A.P. Maassen
Am Lindenplatz 17
4040 Neuss 1

GAMEBOY NINTENDO GAMEBOY

Kompl. + Kopfhörer + Stereokabel + Kabel f. zweiten Spieler + TETRIS
GAMEBOY.............. 165,-DM
Netzteil 65,-DM.
And. Spielmod. und Spielesoftware a.A.

Annelie Gebauer
Tel/BTX 02 11 / 30 92 33

Computerspiele · Telespiele
Handhelds · Zubehör · Joysticks

MAGIC
Computerspiele

Trierer Str. 110 · 8500 Nürnberg 50
Tel: 0911/48871 · Fax: 0911/486091

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung ab 2. Lieferung Porto DM 3,50, Erstlieferung per Nachnahme. Porto DM 5,- Zahlung per Kreditkarte gerne möglich.

Lieferung meist innerhalb **24 Stunden!!!**

Sofort kostenlose Preisliste anfordern.
Bitte Computertyp angeben
P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei uns immer!!!

Die Spielburg
Große Auswahl für Amiga, Atari und IBM

6520 Worms
Friedrich-Ebert-Str. 1
Tel.: 06241/593763

Speichererw. Amiga 500 m. Uhr abschaltbar	**DM 119,-**
Speicherkarte A:2000 bis 8 MB/2 MB best.	**DM 589,-**

JS COMPUTER
Mitteltor-36
8772 Marktheidenfeld

Tel.: 0 93 91 / 73 47
Fax: / 84 14

Nur solange Vorrat reicht.
Preise zuzüglich Verpackungs- u. Versandkosten.

Operation Stealth

Komplettlösung
+ Pläne
für 9.95 DM

PLAYSOFT

Teichweg 6
3550 Marburg 7
Tel. (06421) / 481972

Amiga!

Jubiläum bei BAVARIAN-PD!
200 Disketten **deutscher** PD-Soft!
Gratisinfo bei

Friedrich Neuper
Postfach 72
8473 Pfreimd

anfordern.

Public Domain ab DM 0,98

C64 - Amiga - Atari
PC-IBM

Katalog gratis gegen 1,- DM Rückporto
Computer-Typ !

R.U.F. Computervertrieb
Postfach 23 65
8228 Freilassing

TIEBREAK *(Postspiel)*

Treten Sie ein in die Welt des "Weißen Sports". Weltrangliste, über 100 Turniere etc. Info 1,50 DM

bei

WPO
Bachstraße 15 b
6520 Worms 23

C-64 / 128 PD-SOFT !!!

Neuer Katalog jetzt kostenlos bei

K. Dittrich
Husumer Str. 10
3502 Vellmar

DON MANOLO

- Geschicklichkeitsspiel ähnlich Pacman
- mit 63 Level
- mit abspeicherbarer Highscore-Liste
- 1 oder 2-Spieler-Modus

19,90 DM

+ Versandkosten

Pielago Software • Olpenerstr. 438
5000 Köln 91 • Tel.: 02 21 / 8 90 31 62

C-64 CPC MSX
ATARI AMIGA IBM

- preisgünstige Programme
- schnelle Lieferung

PUBLIC DOMAIN AMIGA/IBM

Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28 8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

SECOND-SOFT-WORLD

neu neu neu neu neu neu

AMIGA Originalprogramme

aus zweiter Hand, immer aktuell und immer superpreiswert

sofort kostenlose Liste anfordern

auch Ankauf von Originalprogrammen

SECONDHAND - SOFT - WORLD
Kraiberg 45
8074 Gaimersheim
Tel.: 0 84 58 / 27 33

Amiga
Speichererw.

auf 1 MB incl. Uhr, abschaltbar
nur ganze **129,00 DM.**

BATSOFT
Hauptstr. 66b
2905 Edewecht
Tel. 04405-7835

WIR VERMIETEN: Computer-Spiele
(Amiga, Atari, IBM, C 64)

SOFT & SOUND
Inh. Jürgen Hecht

Gneisenaustraße 1
(Ecke Duisburger Str.)
4000 Düsseldorf 30
02 11 / 49 11 87, 49 21 60

Geöffnet MO bis SA 11 - 20 h

KOMMEN · TESTEN · STAUNEN

Gewerbliche Kleinanzeigen

Teuflisch gute Spiele in der

SPIELHALLE ASM

Hallo Freaks! Nach dem reinen KONAMI-Special in der letzten Ausgabe geht bei uns diesmal alles wieder seinen gewohnten Gang. Zum einen kann ich Euch den versprochenen Test von CAPCOMs MAGIC SWORD anbieten, dazu ein Kartenspiel als Tetris-Verschnitt und als sahnigen Abschluß noch ein ganz besonderes Schmankerl: Zeitgleich zur Heimcomputerversoftung von PANG gibt's vom Hersteller MITCHELL den Nachfolger namens SUPER PANG. Ob der zweite Teil noch einen draufsetzen kann, lest Ihr im folgenden Text!

Michael Suck

Den Startschuß wollen wird jedoch mit **MAGIC SWORD** setzen, dem heißersehnten Action-Adventure aus dem Hause **CAPCOM.** So langsam scheinen die Coin-op-Produzenten einzusehen, daß so manches klassische Actionkonzept bereits so ausgelutscht ist, daß man nicht mal mehr neue Titel dafür findet. MAGIC SWORD ist nämlich nach *Dark Seal* und dem genialen *Cadash* bereits das dritte Game, das sich sehr heftig aus dem Bereich der Rollenspiele bedient.

Erste, zarte Annäherungsversuche an das so ungewohnte Genre sind schon bei der Story zu beobachten: Das Land Dings wird von dem schwarzen Lord regiert, der unsterblich ist und für die entsprechende Zeit das Land regieren will. Da das den geschundenen Einwohnern ein wenig zu lang ist, setzen sie ihre Hoffnungen auf einen ihrer Krieger, der die Zitadelle des Lords erobern muß, um schließlich den Lord selbst vernichten zu können.

MAGIC SWORD bietet für diese Aufgabe die gewaltige Anzahl von 50 Levels (= 50 Stockwerke), vier Spielcharaktere in sieben verschiedenen Erfahrungsstufen, acht verschiedene Zaubersprüche, vier verschiedene Arten von Schlüsseln und unzählige, unaufhörlich anstürmende Feinde. Es versteht sich von selbst, daß diese Ingredenzien nicht dazu gedacht sind, das übliche Rätselmuster eines Rollenspieles aufzubauen. Zwar kann mit den vier verschiedenen Spielfiguren eine Art „Party" zusammengestellt werden, doch Art und Weise der Zusammenstellung und des Spielablaufes unterscheiden sich doch stark von herkömmlichen Rollenspielen.

So stoßen z.B. der Dieb oder der Magier sehr zufällig zu unserem Helden, denn sie befinden sich – wie auch verschiedene Schatztruhen – in Verliesen,

die in jedem Level in großer Zahl gefunden werden können. mit dem richtigen Schlüssel wird der Kumpane befreit und agiert per Joystick quasi als Schattenboxer. Manchmal erweisen sich die Verliese nach dem Öffnen jedoch auch als Nieten: Monster oder plötzlich auftretender Steinschlag dienen zur Abschreckung der allzu Neugierigen.

Es versteht sich von selbst, daß bei einem Action-Adventure wie MAGIC SWORD die verschiedenen Erfahrungsstufen ausschließlich zur Verbesserung der Feuerkraft dienen. Jeder einzelne Spielcharakter bietet ein ganz unterschiedliches Repertoire an Waffen, die mit dem Aufsammeln von Goldmünzen erheblich verstärkt werden können. Zwar kann bei Spielbeginn durch die Levelanwahl schon im 40. Stockwerk begonnen werden, doch da dem Spieler zunächst nur ein Minimum an Feuerkraft zur Verfügung steht, stehen die Chancen schlecht, die nächsten, knallharten Levels zu überstehen.

CAPCOM hat wirklich nicht mit Gegnern und diversen Geschicklichkeitstests gespart. Schwingende Morgensterne, wackelnde Plattformen über einem feurigen Abgrund und dergleichen mehr nagen an der Energieleiste – bei der ganzen Hektik fällt es schwer, die Übersicht zu behalten. Entlohnt werden die Unerschrockenen dafür mit einer grandiosen, abwechslungsreichen Grafik, die ihresgleichen sucht, und einem Sound, der den pausenlosen Fight gut untermalt. Rollenspielfans werden außer der Grafik dem Spiel zwar wenig abgewinnen können, doch als Actionspiel ist MAGIC SWORD ungeheuer motivierend!

Eine ganz andere Art der Motivationsförderung betreibt **DOOYONG** mit ihrem Werk **GUN DEALER.** Mag sich der Titel auch nach einem der üblichen Hau-drauf-Spiele anhören – die Spielhandlung ist jedenfalls eine ganz andere. Die Koreaner bieten mit GUN DEALER vielmehr ein hammerhartes Denkspiel, das mit verblüffenden Features ganz neue Spielvarianten erschließt. Bei dem Game geht's zunächst einmal ganz schnöde ums Zocken: Ein stinknormales Kartenspiel, bestehend aus mehreren Skatblättern, wird gemischt und jede Karte vom Stapel gezogen und auf den Screen gezaubert. Und dann geht's ab! Ganz wie beim großen Vorbild *Tetris* sackt die gezogene Karte langsam nach unten und kann per Joystick in einer beliebigen Ecke des Spielfeldes abgelegt werden. Ziel des Spieles ist es, die herunterfallenden Karten so anzuordnen, daß sie als Dreierkombination verschwinden. Folgende Kombinationen (senkrecht und waagerecht) sind dabei möglich: Karten gleicher Farbe, in einer Reihe oder mit gleichem Wert. Wer die richtig großen Punktezahlen absahnen will, kann zudem versuchen, auch mal 'ne Viererkombination durch „Mut zur Lücke" zu basteln. Aber Vorsicht! Wenn Ihr die Karten durch Ungeschick immer höher ablegen müßt und irgendwann den Spielfeldrand erreicht, ist das Spiel vorbei!

GUN DEALER ist natürlich, wie sich das gehört, in einzelne Runden aufgeteilt. Dabei sparte man sich unnötigen Schnickschnack, sondern begrenzte jede Runde schlicht mit der Menge an Karten. So gibt's in Runde eins 30 Karten, danach 40 usw. Je weiter Ihr im Spiel kommt, desto schneller fallen natürlich die Karten herunter. Als Extrafeature gibt's übrigens noch den Zwei-Spieler-Modus, bei dem jeder Spieler abwechselnd eine Karte positionieren muß. Wer dabei die meisten Punkte erreicht, hat gewonnen und wird von dem Verlierer dann beglückwünscht – oder verprügelt

(je nach Freund ....). Um dem ganzen noch einen zusätzlichen Reiz zu geben, entblättert sich in diesem Modus nach jeder Runde außerdem ein Mädel (auf dem Bildschirm natürlich). Der Nachteil: Für jeden neuen Rundenstart muß nachgemünzt werden!

Es fällt natürlich auf, daß sich DOOYONG bei der Spielhandlung kräftig bei *Tetris* bedient hat. Dies ist auch gar nicht so schlimm, denn schließlich bietet GUN DEALER tolle Features für Schnelldenker. Die Karten als Spielsteine zu benutzen ist zudem eine gute Idee, denn es verlangt vom Spieler viel Übersicht, die Kartenwerte in einer der möglichen Anordnungen zusammenzulegen. Beim ersten Anspielen waren wir alle sehr überrascht, wie viele Schwierigkeiten dieses Spiel machen kann. Nur zu oft werden ideale Kombinationen übersehen und neue Karten völlig sinnlos abgelegt, während man noch fieberhaft alle möglichen Kombinationen durchrechnet. Wer da die späteren Levels durchhält, gehört mit Sicherheit schon zur Elite der Blitzdenker!

Bei der letzten Neuvostellung dieser Ausgabe werden ebenfalls die grauen Zellen belastet, allerdings nicht ganz so kraß wie bei GUN DEALER. Wer den Namen des Spieles schon aus dem Vorspann kennt und zudem die Spielhallenseiten schon seit einiger Zeit mit Interesse verfolgt, weiß bereits, was ihn erwartet. Denn nun ist es da: Unser heißgeliebtes, geniales, gigantisches, witziges **SUPER PANG**! Der kleinen, aber feinen japanischen Firma **Mitchell** haben wir es zu verdanken, daß wir ein Jahr nach dem Erscheinen von *Pang* nun den Nachfolger in Empfang nehmen können. Äußerlich hat sich erstmal nix geändert: Die Platine ist immer noch grün und bestückt mit seltsamen schwarzen Kästchen, aus denen viele, kleine Beinchen rausgucken. Ist das Teil jedoch im Kasten, treten die verborgenen Inhalte endlich ans Tageslicht, sprich: auf den Bildschirm.

Zur Erinnerung: *Pang* war schlichtweg eines der genialsten Spiele aus dem letzten Jahr. Dies lag im wesentlichen an dem originellen, absolut einfachen Konzept, Bälle herumhüpfen zu lassen, die mit einer Harpune kleingeschossen werden müssen. Klingt blöd, macht aber Spaß ohne Ende! Und wie es der Zufall will, erscheint just zu diesem Zeitpunkt neben SUPER PANG gleichfalls die Heimcomputer-Umsetzung von *Pang* – besser hätte es für Euch gar nicht kommen können! Somit könnt Ihr nämlich zu Hause die Feinheiten des ersten Teils abchecken und Euch dann gewappnet in die Spielhalle wagen.

An der Spielhandlung hat sich logischerweise nix geändert. Ein bis zwei Spieler können jederzeit in das Geschehen einsteigen und den herumhüpfenden Bällen den Garaus machen. Bei jedem Treffer wird ein großer Ball maximal dreimal in jeweils zwei kleinere Bälle zerkleinert. Punkte gibt's erst dann, wenn die kleinsten Bälle endgültig abgeschossen werden. Da jede Berührung mit den Hüpfdingern tödlich ist, wird's natürlich ungeheuer hektisch, wenn der Screen voll von kleinen Bällchen ist, die wild in der Gegend herumspringen. Um die ganze Geschichte noch zusätzlich zu erschweren und dem „Super“ im Spieletitel gerecht zu werden, gibt's diesmal gewagte Plattformkonstruktionen in Massen sowie eine ganze Armada an Feinden, die zusätzlich noch über den Screen fegen. Besonders die Plattformen geben dem Spiel zusätzlichen Pfiff, denn an ihnen werden die Bälle abgelenkt und eingefangen. MITCHELL hat sich da übrigens noch was ganz Fieses einfallen lassen: In einigen der insgesamt 40 Levels sind die Bälle von Beginn an in kleinen Kästen eingeschlossen, die sich nicht kaputtschießen lassen. Nur ein Trick hilft an dieser Stelle: Ihr müßt die auf dem Bildschirm wandernden Drachen so abschießen, daß sie in einer hohen Flugbahn vor dem Kasten landen und dann explodieren. Der Untergang des Drachens ist auch der Untergang der Bälle. Geschickt, nicht?

Die Drachen sind übrigens recht gefräßige Viecher, die Euch die Bälle auf dem Screen wegfressen – und das gibt einen bösen Punkteabzug! Leider kann die Spielfigur die Harpune nur senkrecht nach oben abschießen, so daß es gar nicht so einfach ist, diese Viecher zu vernichten. Damit's nicht gar so schwierig wird, steht wieder eine breite Palette an Extrawaffen zur Verfügung. Im wesentlichen kennen wir sie noch aus dem ersten Teil – warum auch etwas ändern, was schon perfekt ist? Aus den aufplatzenden Bällen könnt Ihr somit wieder eine Doppelharpune ergattern, eine Pistole, den altbekannten Timestop (alle Figuren werden für fünf Sekunden eingefroren) sowie die Bombe, die alle Bälle in ihre kleinsten Einheiten zerbombt.

Nagelneu ist hingegen der sogenannte „Panic-Mode“: Einzige Aufgabe ist es hierbei, das Spielfeld von den Bällen zu säubern, die ohne Unterlaß und immer massiver herunterfallen. Totale Hektik und Spannung ist hier angesagt! Außerdem kann man sein Können in diesem Modus ungeheuer verbessern. Unbedingt mal ausprobieren!

SUPER PANG ist zweifellos immer noch ein geniales Spiel. Viele Neuerungen gibt es zwar nicht, doch die 40 neuen Levels sind besser denn je, die Grafik wieder eine Augenweide (Sehenswürdigkeiten aus aller Welt), der Sound passend und die Spielbarkeit ungeheuer hoch. Viel mehr muß man zu diesem Spiel eigentlich gar nicht sagen, Ihr müßt es unbedingt mal spielen! ■

Viel Spaß dabei!

Die gesammelten Werke – ASM 12/90

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
*21	04/90	42	Sport
30 Games on CD	02/90	100	Action
4th Dimension	04/90	34	Action
A-10 Tank Killer	05/90	90	Strategie
A.M.C.	09/90	12	Action
Adidas Soccer	09/90	52	Sport
Adventures	09/90	10	Adventure
After the War	04/90	28	Action
Aim XI	07/90	156	Microw.
Air Supply	07/90	33	Blickpunkt
Air Supply	10/90	124	Action
All Dogs go to Heaven	09/90	150	Action
All Time Favourites	09/90	10	Sport
American Dreams	05/90	28	Action
Amos	09/90	18	Blickpunkt
Anarchy	09/90	28	Action
Antago	05/90	89	Strategie
Antheads	07/90	8	Action
Antiriad	07/90	151	Oldie
Aquanaut	02/90	41	Action
Armada	02/90	84	Strategie
Ascent Challenge	05/90	156	Microw.
Assault City (Sega Master)	04/90	80	Action
Assault Suit Leynos (Sega Mega)	07/90	83	Action
Astate	07/90	93	Adventure
Asterix – Operation Hinkelstein	01/90	46	Action
Atom Ant	11/90	102	Action
*Atomix	05/90	80	Strategie
*Austerlitz	03/90	70	Strategie
Axel's Magic Hammer	01/90	8	Action
Backlash	11/90	92	Action
*Bad Blood	10/90	44	Adventure
Bad Company	01/90	33	Action
Bad Street Brawler	02/90	11	Action
Badlands	10/90	126	Blickpunkt
Badlands	11/90	84	Action
Balance of the Planets	09/90	88	Strategie
*Barunba	09/90	73	Action
Baseball (Gameboy)	01/90	57	Sport
Basketball Nightmare (Sega Master)	01/90	62	Sport
BAT	11/90	28	Adventure
Batman (Gameboy)	09/90	82	Action
Batman (Sega Mega)	10/90	100	Action
Battle Ace (Super Grafx)	04/90	85	Action
Battle Out Run (Sega Master)	04/90	83	Action
*Battle Squadron	01/90	18	Action
Battlemaster	11/90	104	Action
Battleships	11/90	36	Oldie
*Be Ball (PC-Engine)	07/90	82	Strategie
Beverly Hills Cop	02/90	47	Action
Big Business	09/90	41	Blickpunkt
Black Tiger	04/90	108	Blickpunkt
Black Tiger	05/90	27	Action
Blinky's Scary School	11/90	82	Action
Blodia (PC-Engine)	05/90	42	Action
*Blue Angel '69	01/90	94	Strategie
*Blue Blink (PC-Engine)	09/90	78	Action
*Blue Lightning (Lynx)	03/90	94	Action
Bodo Illgner's Super Soccer	02/90	50	Sport
Bomber Bob	11/90	76	Action
Borodino	02/90	79	Strategie
Botics	11/90	58	Sport
Breach 2	02/90	100	Adventure
Bruce Lee Lives	02/90	14	Action
Bubble +	07/90	15	Action
*Budokan	01/90	56	Sport
Bull Fight (PC Engine)	03/90	76	Sport
Bundesliga Manager	05/90	96	Strategie
Cadaver	10/90	34	Adventure
*California Games (Lynx)	03/90	93	Sport
Cartoon Capers	09/90	28	Action
Cartooners	03/90	156	Blickpunkt
Castle Master	04/90	153	Blickpunkt
*Castle Master	05/90	98	Adventure
Centurion	10/90	70	Strategie
*Champions of Krynn	04/90	90	Adventure
Change	02/90	157	Microw.
Chaos strikes back	02/90	108	Adventure
Charly	04/90	156	Microw.
*Chase H.Q.	01/90	40	Action
Chess Player 2150	05/90	91	Strategie
Chicago 90	02/90	32	Action
Circuit's Edge	09/90	100	Adventure
City Hunter (PC-Engine)	05/90	44	Action
Cloud Kingdom	05/90	15	Action
Clubhouse Sports	05/90	55	Sport
Cluedo Master Detective	02/90	80	Strategie
Cobra Force	03/90	47	Action
Codename: Iceman	05/90	108	Adventure
Colorado	05/90	8	Action
Coloris	07/90	75	Strategie
*Columns (Sega Mega)	11/90	136	Strategie
Combo Racer	04/90	104	Blickpunkt
*Combo Racer	09/90	14	Action
*Conquests of Camelot – The Search for the Grail	07/90	86	Adventure
Corporation	11/90	98	Adventure
Crackdown	05/90	76	Blickpunkt
Crackdown	07/90	16	Action
Crash Garrett	11/90	88	Adventure
Crazyshot	02/90	34	Action
Creature	03/90	90	Blickpunkt
Crossbow – The Legend of William Tell	04/90	36	Action
Curse (Mega Drive)	04/90	77	Action
*Cyber Core (PC-Engine)	05/90	46	Action
Cyber Shinobi (Sega Master)	11/90	142	Action
Cyberball	05/90	56	Sport
*Damocles	10/90	66	Action
Dan Dare III The Escape	07/90	42	Action
Danan the Jungle Fighter (Sega Master)	11/90	140	Action
Darius +	01/90	39	Action
Dark Century	03/90	98	Action
Das Haus	07/90	72	Strategie
Das Magazin	07/90	74	Strategie
Das Stundenglas	11/90	40	Adventure
David Wolf	07/90	36	Action
Day of the Pharao	01/90	90	Strategie
Day of the Viper	02/90	101	Adventure
Days of Thunder	11/90	56	Sport
Dead Angel (Sega Master)	01/90	60	Action
Deathtrack	03/90	122	Action
Debut	09/90	92	Strategie
Defenders of the Earth	07/90	44	Action
Déjà Vu II	07/90	113	Kopfnuß
Deliverance – Stormlord II	10/90	18	Action
Deluxe Strip Poker	02/90	107	Strategie
Demon's Tomb	04/90	94	Adventure
*Devil Crash (PC-Engine)	10/90	103	Strategie
Die dunkle Dimension	05/90	101	Adventure
*Die Hard	03/90	6	Action
*Dino Wars	11/90	32	Strategie
Distant Armies	11/90	92	Strategie
DJ Boy (Sega Mega)	09/90	72	Action
*Dodgeball (PC-Engine)	07/90	78	Sport
Domination	09/90	13	Action
Dondokodon (PC-Engine)	10/90	107	Action
Doppelkopf	10/90	160	Microw.
Doraemon (PC Engine)	02/90	91	Action
Double Dragon II	03/90	33	Action
Download (PC-Engine)	10/90	106	Action
Dr. Doom's Revenge	02/90	46	Action
Dr. Plummet's House of Flux	04/90	27	Action
Dragon Fighter (PC Engine)	01/90	64	Action
Dragon Force	10/90	42	Strategie
Dragon Strike	09/90	89	Strategie
Dragon Wars	02/90	97	Adventure
Dragon's Breath	02/90	106	Blickpunkt
Dragon's Breath	03/90	106	Adventure
Dragon's Lair – Escape from Singe's Castle (Amiga)	05/90	111	Action
*Dragonflight	05/90	102	Adventure
Dragons of Flame	01/90	92	Strategie
Drakkhen	02/90	96	Adventure
Drivin' Force	02/90	117	Blickpunkt
Dungeon Quest	02/90	98	Adventure
Dungeons, Amethysts & Alchemists	10/90	36	Adventure
Dynasty Wars	09/90	32	Action
Dyter-07	04/90	14	Action
*E-Motion	04/90	68	Strategie
Earthrise	09/90	106	Adventure
*Electrocop (Lynx)	03/90	95	Action
Eliminator	11/90	94	Action
Elvira – Mistress of the Dark	04/90	113	Blickpunkt
*Emlyn Hughes International Soccer	07/90	67	Sport
Enchanted Land	09/90	104	Blickpunkt
*Escape from the Planet of the Robot Monsters	05/90	6	Action
Eswat (Sega Mega)	10/90	102	Action
*European Space Simulator	02/90	76	Strategie
European Superleague	11/90	80	Strategie
*Extase	11/90	62	Strategie
F-29 Retaliator	05/90	112	Strategie
F1 Triple Battle (PC Engine)	03/90	78	Sport
*FaceOff!	04/90	52	Sport
*Falcon Mission Disk Vol. II	11/90	38	Strategie
Family Fun Fitness (NES/PAL)	05/90	48	Sport
Fast Food	04/90	12	Action
*Fatal Heritage	10/90	94	Adventure
Federation Quest I – BSS Jane Seymour	04/90	96	Blickpunkt
Fighter Bomber	02/90	74	Strategie
Final Blow (Sega Mega)	05/90	48	Sport
Final Command	04/90	97	Blickpunkt
Final Command	07/90	46	Blickpunkt
Final Countdown	07/90	32	Action
*Fire & Brimstone	05/90	38	Action
Fireball	10/90	81	Action
Flight Command	05/90	18	Action
*Flight of the Intruder	10/90	40	Strategie
Flimbo's Quest	05/90	10	Action
Flip it	01/90	88	Strategie
Flipull (Gameboy)	09/90	82	Strategie
Flood	09/90	8	Action
Fly Fighter	11/90	66	Action
Football Manager World Cup Edition	09/90	83	Strategie
Footballer of the Year II	01/90	52	Sport
Forgotten Worlds (Sega Mega)	02/90	94	Action
Formation Armed F (PC-Engine)	07/90	80	Action
*Formation Soccer Human Cup '90 (PC-Engine)	09/90	74	Sport
Fred	03/90	50	Action
*Full Metal Planet	02/90	102	Strategie
Future Basketball	11/90	42	Sport
Future Sports	02/90	32	Action
*Future Wars – Time Travellers	01/90	98	Adventure
Gain Ground (Sega Master)	11/90	142	Action
Galaxy Force	01/90	43	Action
Gates of Dawn	09/90	84	Blickpunkt
Gates of Zendocon (Lynx)	03/90	95	Action
Gauntlet II	11/90	96	Action
Ghostbusters II	01/90	32	Action
Ghouls 'n' Ghosts	01/90	46	Action
Globulus	09/90	32	Blickpunkt
Globulus	11/90	44	Action
Gold of the Americas	02/90	88	Strategie
Golden Axe (Sega Mega)	03/90	77	Action
Golden Oldies – Vol. 1	02/90	38	Action
*Golfamania (Sega Master)	04/90	76	Sport
Grand National	04/90	102	Sport
Grand Overt	02/90	85	Strategie
Granzört (Supergrafx)	07/90	80	Action
Grave Yardage	07/90	39	Action
*Gravity	07/90	70	Strategie
Greg Norman's Ultimate Golf	05/90	50	Blickpunkt
Greg Norman's Ultimate Golf	07/90	52	Sport
Gridiron	01/90	86	Strategie
Guardian Angel	11/90	90	Action
Gunboat	07/90	45	Action
Gunship	04/90	150	Oldie
Hägar	05/90	53	Blickpunkt
Hammerfist	07/90	10	Action
*Hard Drivin'	01/90	28	Action
Hardball II	01/90	49	Sport
Harley Davidson	03/90	40	Action
Harpoon	05/90	94	Strategie
Harricana	09/90	54	Sport
Harrier Combat Simulator	02/90	72	Strategie
Hawaiian Odyssey	02/90	77	Strategie
Heavy Metal	07/90	34	Action
Heavy Unit (PC Engine)	03/90	78	Action
Hellraider	04/90	16	Action
Helter Skelter	11/90	43	Action
Herewith the Clues	09/90	102	Adventure
*Hero's Quest	01/90	104	Adventure
Hero's Quest	04/90	114	Kopfnuß
*Heroes	10/90	68	Kompilat.
Herzog zwei	04/90	78	Strategie
Highway Patrol II	04/90	122	Action
Hong Kong Phooey	11/90	50	Action
Hot Rod	05/90	34	Action
Hurrican (Sega Mega)	10/90	99	Action
Hyper Loadrunner (Gameboy)	01/90	57	Action
Impact	11/90	72	Action
Imperium	03/90	82	Blickpunkt
Imperium	09/90	86	Strategie
*Impossamole	04/90	12	Action
*Indianapolis 500	02/90	48	Sport
*Infection	01/90	30	Action
Infestation	02/90	117	Blickpunkt
Infestation	04/90	35	Action
Insector X (Sega Mega)	11/90	136	Action
Inspektor Griffu	10/90	54	Adventure
Intact	07/90	9	Action
International 3D Tennis	09/90	56	Sport
International Championship Wrestling	07/90	150	Sport
International Karate	05/90	120	Oldie
International Soccer Challenge	10/90	125	Sport
*Interphase	01/90	14	Action
*Invest	10/90	38	Strategie
Iron Lord	01/90	96	Strategie
*It came from the Desert	02/90	6	Action
*Italia 1990	04/90	48	Sport
Italy 1990	09/90	53	Sport
Ivanhoe	07/90	7	Action
*James Pond	11/90	86	Action
Jeanne d'Arc	09/90	94	Kopfnuß
Jocky Wilson's Dart Challenge	11/90	60	Sport
John Elway's Quarterback	03/90	73	Sport
John Lowe's Ultimate Darts	02/90	49	Sport
Jumping Jack Son	01/90	10	Action
Keef the Thief	01/90	128	Adventure
Kenny Dalglish Soccer Match	01/90	50	Sport
Kentucky Racing	11/90	42	Strategie
Khalaan	07/90	96	Blickpunkt
Kick Off – Extra Time	02/90	53	Sport
*Kick off 2	09/90	50	Sport
Kicker	09/90	156	Microw.
Kid Gloves	04/90	32	Action
Kikikaikai (PC-Engine)	07/90	84	Action
Killing Game Show	11/90	10	Action
King of Casino (PC-Engine)	07/90	84	Strategie
*King's Bounty	11/90	74	Strategie
*Klax	05/90	82	Strategie
Knight Rider (PC Engine)	03/90	83	Action
Knightforce	01/90	8	Action
*Knights of Legend	04/90	95	Adventure
Knights of the Crystallion	04/90	74	Strategie
Kreuz As Poker	02/90	85	Strategie
Krymini	11/90	88	Strategie
*Kuyaku (Sega Master)	03/90	74	Action
Lancaster	02/90	18	Action
Le Fetiche Maya	02/90	34	Action
Leavin' Teramis	04/90	40	Action
Legend	02/90	86	Strategie
Legend of Faerghail	09/90	96	Adventure
*Leisure Suit Larry III	01/90	110	Adventure
Leisure Suit Larry III	03/90	114	Kopfnuß
Lettrix	11/90	110	Strategie
LHX Attack Chopper	05/90	84	Strategie
Limes + Napoleon	02/90	8	Action
Lin Wu's Challenge	09/90	90	Strategie
Little Puff in Dragonland	10/90	76	Action
Livingstone II	10/90	60	Action
*Logo	05/90	88	Strategie
Loom	07/90	88	Adventure
*Loopz	11/90	6	Action
Lords of Chaos	03/90	112	Adventure
Lords of Doom	09/90	100	Blickpunkt
*Lords of Doom	11/90	16	Adventure
Lords of War	05/90	13	Action
Lost Dutchman Mine	04/90	70	Strategie
*Lost Patrol	10/90	8	Strategie
Low Blow	05/90	54	Sport
M.U.D.S. (Mean Ugly Dirty Sports)	11/90	46	Blickpunkt
MacAdam Bumper	03/90	134	Oldie
*Mad Professor Mariarti	11/90	100	Action
Magic 4	05/90	12	Action
Magic Fly	10/90	84	Blickpunkt
Magic Fly	*11/90*	*38*	*Action*
Magic Johnson's Basketball	02/90	54	Sport
Magic Lines	03/90	67	Strategie
Magnum 4	03/90	28	Action
*Manchester United Football Club	04/90	98	Sport
Manic Miner	05/90	14	Action
Masterblazer	11/90	112	Blickpunkt
Matrix Marauders	10/90	125	Action
Maze Mania	02/90	15	Action
Mean Streets	11/90	39	Adventure
Mech Warrior	03/90	68	Action
Mega Man	04/90	80	Action
Michael Jackson's Moonwalker (Sega Mega)	10/90	101	Action
Microbattle/Fullspeed	11/90	106	Action
*Microsoft Flighsimulator 4.0	01/90	82	Strategie
*Midnight Resistance	10/90	56	Action
Midwinter	03/90	36	Blickpunkt
*Midwinter	05/90	78	Strategie
MIG 29 Soviet Fighter	03/90	12	Action
Milestones	07/90	11	Action
Mindbender	02/90	10	Action
Minos	03/90	69	Strategie
MISL Soccer	02/90	53	Sport
Monster Party (NES)	01/90	65	Action
Moonblaster	09/90	27	Action
Moonwalker	01/90	10	Action
Motocross (Gameboy)	01/90	57	Action
Motocycle (PC Engine)	02/90	92	Action
Mountain Bike Racer	04/90	49	Sport
Moving Target	03/90	12	Action
Murder	10/90	158	Adventure
Myth	02/90	28	Action
Neutopia (PC Engine)	02/90	91	Action
Never Mind	02/90	89	Strategie
*New York Warriors	07/90	38	Action
Nightbreed	10/90	68	Action
Ninja Spirit	07/90	15	Action
Ninja Warriors	02/90	29	Action
NO	03/90	108	Adventure
Nordic Power Cartridge	03/90	38	Anwender
*North Sea Inferno	03/90	8	Action
Nuclear War	05/90	83	Strategie
Oktalyzer	02/90	109	Anwender
Oktalyzer	03/90	105	Blickpunkt
Oliver & Co.	02/90	15	Action
Olli & Lissa 3	09/90	40	Action
*Omega	02/90	83	Strategie
Omnicron Conspiracy	01/90	129	Adventure
Onslaught	01/90	13	Action
*Operation Stealth	10/90	32	Adventure
Operation Stealth (Teil I)	11/90	152	Kopfnuß
Operation Thunderbolt	02/90	43	Action
Outlands	02/90	18	Action
P 47	03/90	10	Action
Panzer Battles	03/90	72	Strategie
Paradroid '90	11/90	59	Blickpunkt
*Paranoia (PC-Engine)	05/90	47	Action
Paris-Dakar '90	04/90	47	Sport
PC-Speed V 1.3	02/90	155	Anwender
Penguin Land (Gameboy)	09/90	82	Action
*PGA Tour Golf	10/90	6	Sport
*Phantasy Star 2 (Sega Mega)	09/90	76	Adventure
*Pictionary	01/90	84	Strategie
Pinball Magic	02/90	38	Action
Pipe Mania	03/90	85	Blickpunkt
Pipe Mania	04/90	8	Action
Pithecanthropus Computerurus (PC Engine)	03/90	75	Action
*Player Manager	04/90	50	Sport
*Plotting	10/90	12	Strategie
Pop up	09/90	9	Action
Postman Pat	03/90	28	Action
Power Boat USA	07/90	54	Sport
Power Monger	10/90	126	Blickpunkt
*Power Pack	04/90	41	Action
Powergolf (PC Engine)	01/90	61	Sport
Premier Collection 3	04/90	34	Action
*Presumed Guilty	02/90	103	Strategie
Prince Clumsy	10/90	60	Action
Prince of Persia	10/90	42	Action
Pro Boxing Simulator	07/90	56	Sport
*Projectyle	09/90	6	Action
Psycho Chaser (PC-Engine)	09/90	72	Action
Pursuit to Earth	04/90	32	Action
*Puzznic (Game Boy)	11/90	141	Strategie
Quantum	07/90	47	Blickpunkt
Quarth (Gameboy)	09/90	82	Strategie
*Quattro Sports	07/90	55	Sport
R.C. Grand Prix (Sega Master)	04/90	84	Sport
*Railroad Tycoon	09/90	80	Strategie
*Rainbow Islands	03/90	16	Action
Rastan Saga II (Sega Mega)	10/90	101	Action
Red Alert (PC-Engine/CD-ROM)	04/90	84	Action
Resolution 101	01/90	101	Blickpunkt
Resolution 101	07/90	48	Blickpunkt
*Resolution 101	09/90	34	Action
Rick Dangerous II	10/90	58	Action
Risk	04/90	72	Strategie
Ritter	01/90	86	Strategie
*Robo Kid (PC Engine)	03/90	79	Action
Rogue Trooper	11/90	78	Action
Rom Rom Stadium (PC-Engine/CD-ROM)	04/90	82	Sport
Romance of the Three Kingdoms	04/90	69	Strategie
Rotor	04/90	30	Action
Saint Dragon	11/90	34	Action
Samantha Fox Strip Poker	01/90	172	Oldie
Sarakon	10/90	124	Strategie
SAS Combat	04/90	38	Action
Scramble Spirits (Sega Master)	01/90	60	Action
Sea Dragon (Sega Master)	11/90	142	Action
Search for the King	*10/90*	*92*	*Adventure*
Second Front – Germany turns East	09/90	89	Strategie

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
*Secret of the Silver Blades	09/90	98	Adventure
*Shadow of the Beast II	10/90	14	Action
Shadow Warriors	10/90	84	Action
*Shark	03/90	40	Action
Sherman M4	02/90	36	Action
Shiten-Myooh (Sega Mega)	10/90	100	Action
Shock Wave	11/90	10	Action
Sideshow	01/90	38	Action
Silent Assault (NES)	11/90	140	Action
*Silent Service II	10/90	82	Strategie
Sim City Terrain Editor	07/90	73	Strategie
Simulcra	10/90	50	Action
*Ski or Die	04/90	106	Sport
Skidoo	01/90	16	Action
Skidz	05/90	14	Action
Slap Shot (Sega Master)	04/90	79	Sport
Sly Spy	11/90	72	Action
Snare	02/90	29	Action
Snowstrike	11/90	14	Action
*Sokoban (Sega Mega)	05/90	42	Strategie
*Sokoban World (PC-Engine)	05/90	48	Strategie
Soldier 2000	04/90	9	Action
Sonic Boom	05/90	40	Action
Sorcerian	07/90	94	Adventure
Space Ace	02/90	8	Action
Space Harrier (20 Level)	05/90	16	Action
Space Harrier II	04/90	6	Action
Space Invaders (PC-Engine)	05/90	43	Action
Space Rogue	01/90	17	Action
Spacebike	09/90	33	Action
Splatterhouse	07/90	98	Action
Spooked	03/90	48	Action
Spy who loved me	11/90	76	Action
Star Command	01/90	91	Strategie
*Star Flight	02/90	152	Strategie
*Star Flight 2	02/90	153	Strategie
Star Vega	09/90	101	Blickpunkt
Star Vega	10/90	96	Adventure
Star Voyager (NES)	01/90	65	Action
Starblade	10/90	17	Action
Starblaze	01/90	44	Action
Starfleet 2: Krellan Commander	10/90	62	Strategie
*Startrek V	01/90	30	Action
Street Cred Boxing	03/90	48	Action
Street Rod	03/90	34	Action
Stryx	02/90	16	Blickpunkt
Stryx	03/90	14	Action
*Super Cars	03/90	18	Action
Super Hydlide (Sega Mega)	11/90	138	Adventure
Super Masters (Sega Mega)	01/90	61	Sport
Super Monaco GP (Sega Mega)	11/90	139	Sport
Super Real Basketball (Sega Mega)	05/90	44	Sport
*Super Volleyball (PC-Engine)	07/90	81	Sport
Super Wonderboy	01/90	36	Action
Supremacy	11/90	50	Strategie
Switchblade	01/90	39	Action
SWIV	11/90	64	Blickpunkt
Sword of the Samurai	02/90	78	Strategie
Take 'em out	02/90	42	Action
Tangled Tales	05/90	100	Adventure
Tanium	03/90	47	Action
*Tank	05/90	95	Strategie
Target	04/90	38	Action
Tatsujin (Sega Mega)	02/90	92	Action
Team Yankee	07/90	35	Blickpunkt
Teenage Mutant Hero Turtles	10/90	165	Action
Tennis (Gameboy)	01/90	57	Sport
Tennis Cup	04/90	100	Sport
Terror Liner	03/90	157	Microw.
Terry's Big Adventure	01/90	43	Action
TFMX	03/90	105	Blickpunkt
*The Colonel's Bequest	03/90	109	Adventure
The Colonel's Bequest	05/90	131	Kopfnuß
*The Curse of Ra	11/90	108	Strategie
The Final Designer	09/90	26	Anwender
The Hitchhiker's Guide to the Galaxy	09/90	151	Oldie
*The Hounds of Shadow	01/90	106	Adventure
The Immortal	10/90	88	Action
*The Island of Lost Hope	05/90	106	Adventure
The Jetsons – Legend of Robotopia	04/90	92	Adventure
The Living Jigsaws	11/90	41	Strategie
The Plaque	09/90	30	Action
The Punisher	10/90	16	Action
The Seven Gates of Jambala	01/90	44	Action
The Silent Death	01/90	168	Microw.
*The Super Shinobi (Sega Mega)	03/90	80	Action
The Third Courier	01/90	107	Adventure
The Toyottes	07/90	18	Action
The Ultimate Intro Studio	10/90	78	Anwender
The Wombles	11/90	58	Action
Theme Park Mystery	07/90	14	Action
Thunderchopper	02/90	73	Action
Thunderstrike	05/90	110	Blickpunkt
*Thunderstrike	09/90	38	Action
*Tie Break	04/90	44	Sport
Time	01/90	108	Adventure
Time Machine	10/90	36	Action
Time Soldier	09/90	36	Action
Titano	09/90	90	Strategie
*TNT	11/90	64	Action
Todd's Adventures in Slime World (Lynx)	09/90	82	Action
Tom & Jerry II	01/90	150	Action
Tom and the Ghost	10/90	29	Action
Tommy Lasorda Baseball (Sega Master)	01/90	58	Sport
*Toobin'	01/90	42	Action
Top 20 Solid Gold	07/90	31	Action
Torvak the Warrior	11/90	68	Blickpunkt
Tower of Babel	03/90	66	Strategie
Tower of Babel	09/90	133	Kopfnuß
Tracon II	11/90	52	Strategie
Tracon Rapcon	09/90	92	Strategie
*Treasure Island Dizzy	03/90	30	Action
Treasure Trap	07/90	12	Action
*Triad	07/90	6	Action
Trivia	02/90	86	Strategie
Trivial Pursuit	02/90	134	Oldie
Turbo Out Run	01/90	48	Sport
Turn it	01/90	87	Strategie
*Turrican	05/90	30	Action
Tusker	01/90	32	Action
TV Sports Baseball	07/90	131	Blickpunkt
TV Sports Basketball	04/90	46	Sport
*Twin World	02/90	30	Action
Twintris	11/90	94	Strategie
Ultima VI	09/90	115	Kopfnuß
Ultima VI – Teil II	10/90	137	Kopfnuß
*Ultima VI – The False Prophet	07/90	90	Adventure
Unreal	01/90	34	Blickpunkt
Unreal	09/90	2	Action
*USA Pro Basketball (PC Engine)	02/90	90	Sport
USS John Young	05/90	92	Strategie
*Vaxine	10/90	46	Action
Veigues (PC-Engine)	10/90	102	Action
Vendetta	09/90	31	Action
Venus	04/90	112	Blickpunkt
Venus	10/90	64	Action
Vette!	01/90	50	Sport
Viking Child	09/90	16	Action
Volfied (PC Engine)	03/90	76	Action
Voodoo Nightmare	11/90	54	Action
War Eagles	09/90	85	Strategie
War of the Lance	05/90	86	Strategie
Wargate	04/90	31	Blickpunkt
Warhead	07/90	40	Action
Waterloo	02/90	82	Strategie
*Welltris	11/90	66	Strategie
Westphaser	02/90	37	Action
Whip Rush (Sega Mega)	10/90	104	Action
Wild Life	07/90	18	Action
Wild Streets	03/90	15	Action
Window Wizard	05/90	32	Action
Windwalker	03/90	110	Adventure
Wings	10/90	76	Strategie
Wings of Death	09/90	104	Blickpunkt
*Wings of Death	10/90	18	Action
Wipe-out	09/90	7	Action
Wizard Willy	09/90	40	Action
Wizball	10/90	167	Oldie
*Wolfpack	07/90	76	Strategie
*Wonderboy III (PC Engine)	01/90	62	Action
World Beach Volley (PC-Engine)	10/90	104	Sport
World Cup Soccer Italia '90	07/90	100	Sport
World Cup Year 90	09/90	55	Sport
X-Ample's Intro Architect	05/90	118	Anwender
*X-Out	01/90	6	Action
XDR – X-Dazedly-Ray (Sega Mega)	10/90	102	Action
Xenomorph	02/90	117	Blickpunkt
Xenomorph	05/90	97	Adventure
Yogi's Great Escape	09/90	39	Action
Yolanda	10/90	85	Blickpunkt

Impressum

Herausgeber
Axel Gredé (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K.)

Stellv. Chefredakteur
Bernd Zimmermann (bez)

Redaktion
Ulrich Mühl (uli), Torsten Oppermann (top), Peter Braun (pb), Sandra Alter (sat), Hans-Joachim Amann (hja), Matthias Siegk (mats), Eva Hoogh (ev), Klaus Segel (ks)

Freie Mitarbeiter
Michael Suck (msu), Ottfried Schmidt (os), Torsten Blum (tob), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (motz), Bendrik Muhs, Frank Brall (fb)

Gestaltung
Annette Braun, M.B.M. New Pardon, Eschwege

Comics
Mathias Neumann

Titel
Tomas Thiel

Fotos
Hans-Joachim Amann

ASM London
31 Stoneleigh Street,
London W11 4DV, England

Anzeigenleitung
Andrea Komorowski (Ltg.), Anja Pröger
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 ab 1.5.88

Produktionsleitung
Uwe Siebert

Anzeigensatz
Regina Sieberheyn, Andrea Kloss, Martina Kühn

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH,
3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH,
3501 Niestetal-Sandershausen

Druck u. Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,
3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG,
6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Östereich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben)
DM 67,50, Ausland DM 79,50
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Margot Morgenstern
Tel.: 05651/30011

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co KG,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax (Anzeigen) 0 56 51 / 3 00 14
Telefax (Redaktion) 0 56 51 / 3 00 18
Hotline 0 56 51 / 3 00 12 - 13
(Uli & Torsten) nur Mi. von 16.30 - 19 Uhr
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.
Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867

WILDER A

KÜHN

ST - PC - AG

UBI SOFT
Entertainment Software

Von Rom bis New-York sind alle Länder in Schrecken versetzt und versuchen den dunklen Mächten zu entkommen.
Helfen Sie dem muskulösen Androiden RANX, die Welt vom Bösen zu befreien und seine Freundin Lubna wieder zu finden

Back to the Gold Age

ZAD, meine Aufgabe als Dein Meister ist nun beendet. Ich habe Dich die universelle Weisheit gelehrt und Deine Tapferkeit ist ohne Grenzen. Du bist nun in der Lage DAIMON die Stirn zu bieten. Der Tyrann besitzt vier Edern, welche ihm übernatürliche Kräfte verleihen. Du allein kannst dieses Monster besiegen und uns Frieden und Gerechtigkeit zurückbringen. Geh' und befreie uns, doch sei auf der Hut, denn Daimon ist ein verschlagener Gegner.

ST

UBI SOFT
Entertainment Software

UBI
Entertain

ALS IHRE

STEN

ÄUME

Testen Sie Ihre Geschicklichkeit und Ihr Reaktionsvermögen, bei diesem schnellen und spannenden Spiel, Sortieren Sie nach Farben, die zahlreichen Kugeln die vom Himmel fallen bis Sie den Bildschirm leergeräumt haben. Viel Spaβ... und seien Sie schnell ! !

PICK'N PILE

UBI SOFT
Entertainment Software

ST - PC - AG

Nachricht an Agent YG 30 STOP
Alarmstufe rot STOP
Starten sofort nach IPSOS III STOP
Alle Verbindungen mit JUNAR 62 unterbrochen STOP
Teletransporter-Projekt in Gefahr STOP
Auftrag : geheime Datenbanken des Teletransporter
wieder beschaffen STOP
Stellen XT10 Computer, B138 Laser und telepatischen Helm
zur Verfügung STOP
Sehr gefährliches Abenteuer STOP
Nun sind Sie dran YG 30, viel Glück ! STOP

ST - AG

ST - PC - AG

brainblasters

Das bewährte Rezept um Brainblaster zu werden !
(Brainblaster : Zauberer und Lilliputaner, Bewahrer des Wissens).
Der Zaubertrank "Brainstorming"
Zutaten
- 1 Unze Gedächtnis
- 2 Prisen-Logik
- 1/2 Fingerhut Ausdauer
- ein wenig Humor

UBI SOFT
Entertainment Software

FT
Software

VERTRIEB :
RUSHWARE
Bruchweg 128-132

D-4044 KAARST 2
Karasoft - Thali AG

IHRE ASM-SAMMLUNG IST UN-

Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! **Achtung:** ASM-Hefte bis einschl. Ausgabe Nr. 9/89 sind zum Stückpreis von 6,50 DM, ASM-Hefte ab Ausgabe Nr. 10/89 zum Stückpreis von 7,50 DM, zu beziehen! Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabenummern! (Bitte keine Briefmarken zusenden)

10/87

11/88

12/88

1/89

2/89

3/89

4/89

5/89

7/89

9/89

10/89

11/89

12/89

1/90

2/90

3/90

4/90

5/90

7/90

9/90

10/90

11/90

ASM-Generalkarte

Der praktische Einkaufsführer

W-1000

Computerstudio Schlichting, Katzbachstr. 6/8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 7 86 43 40.

Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

W-2000

Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.

Brötzmann/Schäfer GBR, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (0 45 31) 8 31 64.

Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (04 71) 5 30 46.

Virgin Games GmbH, Eiffestraße 398, 2000 Hamburg 26, Tel.: (0 40) 2 51 53 60.

W-3000

Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

CWM-Versand, Postfach 1212, 3387 Vienenburg 1, Tel.: (0 53 24) 20 01.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

W-4000

Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.

Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.

Dynatex, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 41 34.

EAS, Liegnitzer Weg 16, 4690 Herne, Tel.: (0 23 23) 4 30 22.

Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.

Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.

German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47

Ha-Ku-Soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.

Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 36 44 45.

Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.

Leisuresoft, Industriestraße 23, 4709 Bergkamen-Rünthe, Tel.: (0 23 89) 7 80 - 0.

LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67

Magic Bytes/micro-partner, Sandbrink 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34.

MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 18, Tel.: (02 31) 67 56 43.

Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatenusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.

Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 07 - 0.

Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 5 28 00.

RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.

Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel, Tel.: (0 23 05) 37 70.

Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.

Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.

United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.

W-5000

CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.

Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hükkelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.

Flashpoint, Im Giefenacker 4, 5400 Koblenz, Tel.: (0 26 06) 3 31.

International Software, Heidenrichstraße 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93.

Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.

Mediencenter Iselohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

W-6000

Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.

Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.

Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.

MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.

Nintendo of Europe GmbH, Hermannstraße 37, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 5 97 35 71.

Soft- und Hardwarehaus Bornemann, Kurt-Schumacher-Straße 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (0 61 51) 59 51 13.

W-7000

W-8000

Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.

Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (09 11) 4 88 71.

Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.

Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.

T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (09 11) 28 82 86.

Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 82 73.

ZS-Soft Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.

Schweiz

ECS Schweiz, Vorstadt 38, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: 0 53 / 25 13 32.

Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.

Inserentenverzeichnis

O-2500 Rostock

W-2000 Hamburg

W-1000 Berlin

W-3000 Hannover

W-4000 Düsseldorf

Eschwege

O-7010 Leipzig

W-5000 Köln

O-5020 Erfurt

O-8010 Dresden

W-6000 Frankfurt

W-7000 Stuttgart

W-8000 München

Die nächste ASM (1/91) erscheint am 28.12.1990!

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!

ASM-Bewertungskästchen

ACTION

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Preis/Leistung

Unter "Grafik" versteht die ASM: Darstellung, Scolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.

"Sound" ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.

Zum "Spielablauf" gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.

"Motivation" und "Preis/Leistung" müssen nicht näher definiert werden.

SPORT

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Preis/Leistung

Anmerkung: Bei Bedarf wird "Realitätsnähe" durch "Spielablauf" (siehe oben!) ersetzt. Unter "Grafik/Animation" verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die "Animation" im Vordergrund stehen sollte.

STRATEGIE

Grafik
Anleitung
Spielaufbau
Motivation
Preis/Leistung

"Grafik" (s. oben!). "Anleitung": kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt.
"Spielaufbau": logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

SIMULATIONEN

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Preis/Leistung

"Grafik" und "Sound" (siehe oben!). "Realitätsnähe": Sehr wichtig, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll, logisch, 'ne?

ADVENTURES

Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Preis/Leistung

"Grafik" (siehe oben!). "Parser": Umfang des Vokabulars, logische Antworten. "Steuerung": gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. "Handlung": Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. "Atmosphäre": Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS

Positiv
Negativ

Bei der Beurteilung von "Tools" werden die positiven und negativen Gesichtspunkten kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre blödsinnig.

Absender
(Bitte deutlich schreiben)

Vorname/Name

Homecomputer-System

Straße/Nr.

PLZ Ort

Telefon Vorwahl/Rufnummer

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co KG
ABO-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

---

aktueller software Markt

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen.

Absender
(Bitte deutlich schreiben)

Firma

Vorname/Name

Straße/Nr.

PLZ Ort

Telefon Vorwahl/Rufnummer

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Postkarte

Firma

Straße/Postfach

PLZ Ort

Absender
(Bitte deutlich schreiben)

Vorname/Name

Homecomputer-System

Straße/Nr.

PLZ Ort

Telefon Vorwahl/Rufnummer

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

Abrufkarte

Sofort-Bestellkarte für ein Abonnement

aktueller software markt

Ja, hiermit bestelle ich die Zeitschrift »Aktueller Software Markt« ab Heft-Nr. ______ zum Jahresabonnementpreis von 67,50 DM (10 Ausgaben). Ausland: siehe Impressum Abo.-Kündigung: 6 Wochen vor Ablauf des Jahresabonnements.

Name/Vorname

Straße, Nr. PLZ, Ort

Ich wünsche folgende Zahlungsweise

☐ Bargeldlos durch Bankeinzug: Bankleitzahl

Geldinstitut Konto-Nr.

☐ gegen Rechnung

☐ gegen Vorkasse (Betreffendes bitte ankreuzen)

Datum, Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren der Erziehungsberechtigte)

Garantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege widerrufen! Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Bestätigung durch Unterschrift).

Datum **Unterschrift**

Kontaktkarte

aktueller software markt

Ich beziehe mich auf die in Nr. ______ Seite ______ erschienene

☐ Anzeige ☐ redaktionelle Besprechung

☐ und bitte Sie um weitere **Informationen** über Ihr Produkt ______

☐ und gebe die nachfolgende **Bestellung** unter Anerkennung Ihrer Liefer- und Zahlungsbedingungen auf:

Menge	Produkt/Bestellnummer	Computer-system	à DM	gesamt DM

Absender und Computersystem nicht vergessen!

Datum, Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren der Erziehungsberechtigte)

Kleinanzeigenkarte

aktueller software markt

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von asm in der angekreuzten Rubrik

Biete an ☐ **Software** ☐ **Hardware** **Ich suche** ☐ **Software** ☐ **Hardware** ☐ **Tausch** ☐ **Kontakte** ☐ **Verschiedenes (Mixed)**

Name, Vorname/Firma **PLZ/Ort**

Straße/Nr. ☐ **Privatanzeige** ☐ **gewerbl. Anzeige** (DM 10,- pro Zeile zuzügl. MwSt.)

Bitte für jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen ein Kästchen verwenden!

bis 5 Zeilen DM 5,- (jede weitere Zeile DM 2,-). Eine Veröffentlichung erfolgt nur gegen Vorkasse.

Absender nicht vergessen!

Datum, Unterschrift

ASM-Bewertungskästchen

ACTION

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Preis/Leistung

Unter "Grafik" versteht die ASM: Darstellung, Scolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.

"Sound" ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.

Zum "Spielablauf" gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.

"Motivation" und "Preis/Leistung" müssen nicht näher definiert werden.

Abrufkarte

Garantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege widerrufen! Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

STRATEGIE

Grafik
Anleitung
Spielaufbau
Motivation
Preis/Leistung

"Grafik" (s. oben!). "Anleitung": kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt. "Spielaufbau": logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

SIMULATIONEN

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Preis/Leistung

"Grafik" und "Sound" (siehe oben). "Realitätsnähe": Sehr wichtig, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll, logisch, 'ne?

ADVENTURES

Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Preis/Leistung

"Grafik" (siehe oben!). "Parser": Umfang des Vokabulars, logische Antworten. "Steuerung": gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. "Handlung": Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story.. "Atmosphäre": Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS

Positiv
Negativ

Bei der Beurteilung von "Tools" werden die positiven und negativen Gesichtspunkten kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre blödsinnig.